

**PROTOCOLO PARA LA CREACIÓN DE NOVELA GRÁFICA O CÓMIC
DESDE UNA REFERENCIA PROYECTUAL**

ANDRÉS FELIPE PÉREZ VELASCO

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2014**

**PROTOCOLO PARA LA CREACIÓN DE NOVELA GRÁFICA O CÓMIC, DESDE
UNA REFERENCIA PROYECTUAL**

ANDRÉS FELIPE PÉREZ VELASCO

**Proyecto de grado para optar al Título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
DG. ANDRÉS LOMBANA JEJEN
DISEÑADOR GRÁFICO**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2014**

Nota de aceptación:

**Aprobado por el Comité de Grado
en Cumplimiento de los requisitos
Exigidos por La Universidad Autónoma
de Occidente para optar al Título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

MARIO GERMÁN CAICEDO

Jurado

PABLO ANDRÉS SÁNCHEZ

Jurado

Santiago de Cali, 30 de Agosto de 2014

CONTENIDO

Pág.

| | |
|--|-----------|
| RESUMEN | 10 |
| INTRODUCCIÓN | 11 |
| 1.ANTECEDENTES..... | 12 |
| 2.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 17 |
| 2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 17 |
| 2.2. ESTADO ACTUAL | 18 |
| 2.3. FORMULACION DEL PROBLEMA | 18 |
| 2.4. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA..... | 18 |
| 3.USTIFICACIÓN | 19 |
| 31. TIPOS DE JUSTIFICACIÓN | 19 |
| 3.1.1. Justificación teórica. | 19 |
| 3.1.2. Justificación metodológica. | 21 |
| 3.2 DELIMITACIÓN | 23 |
| 3.3 VIABILIDAD | 23 |
| 3.4 VALORACIÓN..... | 24 |
| 4. OBJETIVOS | 25 |

| | |
|---|------------|
| 4.1. OBJETIVO GENERAL | 25 |
| 4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 25 |
| | |
| 5. MARCO REFERENCIAL | 26 |
| 5.1. MARCO TEÓRICO | 26 |
| 5.1.1. Proceso de diseño | 26 |
| 5.1.2. Narración. | |
| 5.1.2.1. Estructura narrativa.. | 30 |
| 5.1.2.2. Observando la estructura. Vladimir Propp nos habla de la morfología de los cuentos (narraciones). | 31 |
| 5.1.2.4. Secuencia narrativa. : | 34 |
| 5.1.2.5. Otras cosas a tener en cuenta según Mckee. | 39 |
| 5.1.4. LA NARRACION GRAFICA. | 57 |
| 5.1.4.2. El cómic. s. | 87 |
| 5.1.4.3. Novela gráfica. | 88 |
| 5.2. MARCO CONTEXTUAL | 90 |
| 5.3. MARCO METODOLÓGICO..... | 91 |
| 5.4 MARCO CONCEPTUAL..... | 93 |
| | |
| 6. PROTOCOLO..... | 97 |
| 6.1. BLOQUE NARRATIVO | 98 |
| 6.2. BLOQUE GRÁFICO | 115 |
| BIBLIOGRAFIA | 129 |
| ANEXOS..... | 132 |

| LISTA DE FIGURAS | Pág. |
|--|-------------|
| Figura 1. Ilustración de Las aventuras de Tintin | 13 |
| Figura 2. Viñeta de Corto Maltez | 14 |
| Figura 3. Viñetas de Verano indio | 14 |
| Figura 4. Viñetas de El gusto por el cloro | 15 |
| Figura 5. Viñetas de 300 | 15 |
| Figura 6. Viñetas de V de venganza | 16 |
| Figura 7. Gráfico macro bloques de la narración gráfica | 20 |
| Figura 8. Gráfico de secuencia narrativa de Teun Van Dijk | 34 |
| Figura 9. Gráfico de secuencia narrativa de Rober Mckee | 34 |
| Figura 10. Gráfico de complicaciones narrativas | 36 |
| Figura 11. Niveles de conflicto de Rober Mckee | 37 |
| Figura 12. Gráfico de tipos de tramas de Rober Mckee | 42 |
| Figura 13. Gráfico de estructura lineal | 49 |
| Figura 14. Gráfico de estructura de desarrollos alternativos | 49 |
| Figura 15. Gráfico de estructura por incursiones alternativas | 50 |
| Figura 16. Gráfico de estructura por paréntesis | 50 |
| Figura 17. Gráfico de estructura árbol (sucesos individuales) | 51 |
| Figura 18. Gráfico de estructura árbol (sucesos simultáneos) | 52 |
| Figura 19. Gráfico de estructura por saltos | 52 |
| Figura 20. Imagen de pictograma | 62 |
| Figura 21. Imagen de ideograma | 63 |
| Figura 22. Imagen de petroglifo | 64 |
| Figura 23. Gráfico de producciones de narración gráfica según la época y la cultura | 65 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 24. Gráfico de clasificación según el país | 66 |
| Figura 25. Gráfico comparativo de productos de la narración gráfica | 66 |
| Figura 26. Imagen de viñeta | 74 |
| Figura 27. Imagen de marco | 74 |
| Figura 28. Imagen de estilema | 75 |
| Figura 29. Imagen de encuadre | 76 |
| Figura 30. Imagen de encuadre | 76 |
| Figura 31. Imagen de primer plano | 77 |
| Figura 32. Imagen de plano medio | 77 |
| Figura 33. Imagen de plano americano | 78 |
| Figura 34. Imagen de plano general | 78 |
| Figura 35. Imagen de gran plano general | 79 |
| Figura 36. Imagen de angulación normal | 80 |
| Figura 37. Imagen de angulación cenital | 80 |
| Figura 38. Imagen de angulación picado | 81 |
| Figura 39. Imagen de angulación contra picado | 81 |
| Figura 40. Imagen de ángulo subjetivo | 82 |
| Figura 41. Imagen de globo de texto | 83 |
| Figura 42. Imagen de cartucho | 83 |
| Figura 43. Imagen de tipografía | 84 |
| Figura 44. Imagen de metáfora visuales | 85 |
| Figura 45. Imagen de onomatopeya | 85 |
| Figura 46. Imagen de figura cinética | 86 |
| Figura 47. Imagen de la adjetivación | 86 |

| | |
|---|------------|
| Figura 48. Viñeta de “Blueberry” | 88 |
| Figura 49. Gráfico de comparación de protocolos | 92 |
| Figura 50. Gráfico del paso 1 | 99 |
| Figura 51. Gráfico de ficha de creación de personajes | 102 |
| Figura 52. Gráfica de sintaxis de información por cuadro sinóptico | 103 |
| Figura 53. Gráfica de sintaxis clásica | 104 |
| Figura 54. Gráfica de sintaxis de información por enlaces | 105 |
| Figura 55. Gráfica de cruz de evaluación | 106 |
| Figura 56. Gráfica de mapa de navegación narrativo | 107 |
| Figura 57. Gráfica de fórmula 1 de traspaso de formato | 109 |
| Figura 58. Gráfica de fórmula 2 de traspaso de formato | 110 |
| Figura 59. Gráfica de fórmula 3 de traspaso de | 112 |
| Figura 60. Gráfica de formato para guion | 114 |
| Figura 61. mapa político | 117 |
| Figura 62. Mapa de área específica | 118 |
| Figura 63. Gráfica de mapa de edificios | 119 |
| Figura 64. Gráfica de retículas básicas | 120 |
| Figura 65. Gráfica de diseño de viñeta 1 | 121 |
| Figura 66. Gráfica de diseño de viñeta 2 | 122 |
| Figura 67. Gráfica de formato de guión técnico 1 | 123 |
| Figura 68. Gráfica de formato de guion técnico 2 | 124 |

| LISTA DE ANEXOS | Pág. |
|--|-------------|
| | 132 |
| Anexo A. Marco histórico | |
| Anexo B. Sociedad medieval a finales del siglo XIV | 135 |
| Anexo C. La dinámica clásica entre los grupos sociales. | 136 |
| Anexo D. La dinámica por conveniencia entre grupos | 138 |
| Anexo E. Contexto geopolítico a finales del siglo XIV en Europa y Medio Oriente | 142 |

RESUMEN

El siguiente trabajo de grado trata sobre la narración gráfica y temas que circundan la misma, centrándose en la elaboración de un protocolo para creación de novelas gráficas, comic y manga, es decir ubica su piedra angular en proponer una metodología que abarque todas las áreas para la creación de estos productos culturales, reforzando las zonas de pre-producción y producción de los mismos, los cuales no se encontraron en otros protocolos que carecen de una planteamiento integral. También se debe recordar que este mismo no centra en temas como el dibujo, la entintada o el coloreado de las viñetas pues son aspectos técnicos que se encuentran en múltiples tutoriales en la internet.

Palabras clave: Protocolo. Método. Narración gráfica. Novela gráfica. Cómic. Manga Historieta. Tebeo. Literatura de la imagen. Diseño de la comunicación gráfica. Literatura. Guión. Narración. Dibujo. Ilustración. Guión técnico. Escaleta. Argumento. Proceso.

INTRODUCCIÓN

En la elaboración de dicho Protocolo para creación de **novela gráfica, desde una referencia proyectual** se deberán conocer sobre múltiples saberes que conforman la narración gráfica, todos ellos variados pero imperativos dentro de este medio de comunicación cultural, entre estos elementos la piedra angular será la metodología del proceso de diseño, a este se le sumarán diferentes áreas del conocimiento como: la literatura, la literatura de la imagen, la ilustración, la geografía, la arquitectura, la psicología, el guión, la tecnología, técnicas análogas, etc. De las anteriores áreas se tomarán aportes variando en su profundidad y pertinencia dentro de la narración gráfica.

En el presente documento se realizará para la especialidad de novela gráfica, sin embargo aplica para el cómic y el manga, la ambientación, el género y otras situaciones no serán un impedimento para el empleo del protocolo. Por motivos pedagógicos se irá develando el proceso metodológico proyectual con la producción por parte del autor de algunos ejemplos como gráficos y esquemas elaborados por el mismo, exponiendo dichos ejemplos para ayudar a desvelar el protocolo, así como los argumentos que demostrarán el mismo.

Dada la naturaleza multidisciplinar de la narración gráfica, no solo se tocarán lo concerniente a temas técnicos para la producción de la novela gráfica o cómic que formarán un segundo plano, se trata de un **Protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual**, basada en una investigación que podría colaborar en la elaboración del mismo, para posteriormente acoger todos los datos depurados de diferentes disciplinas como: la narración literaria, el cine, la historia, la semiótica, la cartografía, y el diseño de la comunicación gráfica (como principal componente para la creación de este protocolo) y crear dicho protocolo.

1. ANTECEDENTES

En los países hispanoparlante en los cuales se realizó la investigación pues el autor de este texto no cuenta con conocimientos de otros idiomas se encontraron grandes narradores gráficos, en especial en países que por hegemonía con tradición y gran campo en este arte.

Autores como Hergé o José. Parramón y Jesús Blasco y Will Eisner entre otros, publicaron protocolos sobre la producción de narración gráfica, pero también se advierte que a nivel hispano no hay un **protocolo** que acoja el proyecto de realizar una novela gráfica o cómic desde su génesis hasta su etapa final y que esté en manos del público.

En Santiago de Cali, particularmente en la universidad Autónoma del Occidente hay tres antecedentes a la mano que pueden servir para la **creación de un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual.**

El primer antecedente es **Sangre de Oro** de Diego Ramírez egresado de la Universidad Autónoma de Occidente, el cual desarrolla la elaboración del arte conceptual desde un argumento y guión literario que construye la diégesis de los personajes. Dicha producción se crea con el fin de crear una película animada. En este proyecto de grado se observa un fuerte trabajo en el arte conceptual basado en la iconografía precolombina para crear a los personajes con sus indumentarias.

El segundo antecedente es **Inferos** de Tulio Andrés Álvarez Caicedo, el cual expuso en su proyecto de grado la creación de un comic de ciencia ficción basado en la caída del imperio romano, tomando sus códigos históricos e iconográficos como referente conceptual. En este trabajo se observa la producción de una diégesis o universo narrativo tomando los referentes históricos para plantear la grafía de la novela gráfica en todos los ámbitos como: personajes, artefactos, escenarios, y maneja los mismos pasos que se encuentran en la web.

El tercer antecedente es **Golbory** de Diego Navarrete, el cual presenta la creación de una metodología para la creación de una novela gráfica o cómic fantástico con su sistema mitológico, basándolo en la creación del guión literal el cual se basa en su propio sistema mitológico, siendo su fuerte el diseño del sistema mitológico,

dejando claro cómo se construye el mismo, y también maneja métodos encontrados en la internet.

En el contexto internacional se encuentran grandes narradores gráficos que develan iridiscentes temáticas, expresando miles de historias que son el fin, y a su vez el combustible que promueve la creación de productos culturales como el cómic, la novela gráfica y el manga.

A continuación se expondrán algunos autores con sus obras dentro de la narración gráfica acompañado de una imagen ejemplarizante, que servirán como antecedentes para la creación del protocolo y/o como referente estético gráfico:

El maestro Hergé con sus obras del personaje Tintín, mundialmente conocidas. Dentro de estas obras se utilizarán dos específicas, en la cuales se pueden apreciar algunos aspectos de la creación de una novela gráfica, estas son: **Tintín y el arte alfa**¹, y “Cómo nace un cómic espiando a Hergé”² de Philippe Goddin.

Figura 1. Ilustración de Las aventuras de Tintin



Fuente: “Tintin bang comic” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014]
Disponible en internet: <http://tintinbanglacomicsarik5233.weebly.com/>

¹ Obra que no fue acabada, pero que muestra como el autor desarrollaba algunos aspectos de sus novelas gráficas.

² En dicha obra se demuestra una buena cantidad de aspectos de la creación de una novela gráfica.

El maestro Hugo Pratt, con sus múltiples obras del personaje Corto Maltés, servirán como referente estético ya que dicho autor resuelve un estilo que no raya la redundancia como en otras obras, y por el contrario ayuda a la narrativa gráfica.

Figura 2. Viñeta de Corto Maltez



Fuente: "Brainstomping" [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <https://brainstomping.wordpress.com/2011/02/24/corto-maltes-un-aventurero-de-los-que-ya-no-quedan/>

El maestro Milo Manara creador de obras como: **verano indio**, **El gaucho** o **Los Borgia**, maneja un prolijo estilo gráfico que apoya la narración, aportando en la claridad, sin mencionar otros aspectos.

Figura 3. Viñetas de Verano indio



Fuente: "Dreamers" [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://dreamers.com/corto/hugoprattmilomanara.html>

La cuota joven de los antecedentes es Bastien Vivès, que ha logrado reconocimiento con obras como: **Ella(s)**, **Hollywood Jan** o **Por el imperio**, dichas obras manejan entretenidas historias, aptas para un público juvenil, desarrollándolas con un muy buen estilo que ayuda a expresar los estados de ánimo en los momentos narrativos.

Figura 4. Viñetas de El gusto por el cloro



Fuente: “Cultura nanopress” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014]
Disponible en internet: <http://cultura.nanopress.it/articolo/il-gusto-del-cloro-di-bastien-vives-l-amore-tra-una-bracciata-e-l-altra/6011/>

Los autores Frank Miller y Linn Varley con su obra **300**, quienes pusieron a la novela gráfica dentro del interés mediático mundial valiéndose de un acontecimiento histórico poco conocido y un estilo gráfico muy llamativo.

Figura 5. Viñetas de 300



Fuente: “Little daily prophet” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014]
Disponible en internet: <https://littledailyprophet.wordpress.com/category/300/frank-millers-art/>

La novela gráfica **V de venganza** elaborada por los escritos por Alan Moore e ilustrados por David Lloyd, que también realzó y puso en su lugar a la novela gráfica por el argumento que emplea.

Figura 6. Viñetas de V de venganza



Fuente: "La espada en latina" [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014]
Disponibile en internet: <http://www.laespadaenlatinta.com/2012/11/v-de-vendetta-recuerden-recuerden-el-5.html>

2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el contexto actual la investigación sobre el campo de la narración gráfica dentro de la disciplina del diseño de la comunicación gráfica, ha sido poca o nula, es de tener en cuenta que en países como: Argentina, Chile o México, países que por hegemonía e historia dentro de la narración gráfica han producido grandes narradores gráfico, así como proliferas narraciones valiéndose de la novela gráfica y el cómic. Por otro lado en libros o la internet se encuentran protocolos para la creación de narración gráfica, autores como Hergé o José, Parramón, Jesús Blasco y Will Eisner entre otros que publicaron protocolos sobre la producción de narración gráfica, como fácilmente se puede encontrar en la internet como los casos las obra de Eisner³, Goddin⁴ y Parramón⁵. De esta indagación se halló que a nivel de los países hispano parlantes donde se ejecutó la investigación (focalizando en materiales en español pues el autor no habla otro idioma) hay intentos de protocolos que acogen proyectos de novela gráfica o cómic, los cuales no acogen este proceso integralmente desde su génesis hasta sus etapa final, cubriendo todas las etapas de la producción, uniendo clara y efectivamente dichos pasos a seguir, evitando que el posible usuario se pierda en dicho protocolo y lo encuentre sustancioso, y por último que estén en manos del público.

Se cometería una falacia si se asegurara que no hay un protocolo para la creación de un cómic o novela gráfica pues a través de la historia se han elaborado muchas obras excelentes, pero estos métodos que se encuentran a la mano de personas del común se enfocan en la producción técnica del material, en los pasos de índole técnica como el enseñar a dibujar o conocer conceptos técnicos como planos y ángulos, pero se deja por fuera varios puntos que son importantes, por ello estos respetados protocolos no abarcan completamente la producción de una novela gráfica, cómic y manga.

³ EISNER Will. La narración gráfica. 2 ed. España: Norma. Año 1998. 33 p.

⁴ GODDIN Philiphe. Cómo nace un cómic espiando a Hergé. 1 ed. España: Juventud. Año 1993. 20 p.

⁵ PARRAMÓN y BLASCO J. Cómo dibujar historietas. 2 ed. México: Parramón. Año 1980. 11 p.

2.2. ESTADO ACTUAL

En la indagación sobre antecedentes se encontró la realización de un corto animado llamado : ***“El viaje de la cigarra”***, dirigido por el docente Andrés Agredo, quien está a la cabeza de un semillero de investigación que está produciendo dicho corto animado ambientado en la Colombia del siglo XVIII en la época colonial.

2.3. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuáles son y cómo se aplican las características de forma y contenido para el diseño de un **protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual?**

2.4. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- -¿Qué es un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual?
- ¿Cuáles son y cómo son los protocolos más usados para la creación de una novela gráfica y cómic?
- ¿En qué medida corresponden los elementos que conformarían la elaboración de un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual?
- ¿Cómo sería una propuesta efectiva y clara de un un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual?

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. TIPOS DE JUSTIFICACIÓN

3.1.1. Justificación teórica. La sociedad desde la antigüedad ha percibido, estudiado y por último valorado el proceso de la comunicación investigando a profundidad en este gran campo. En las últimas décadas, la investigación en la área de la comunicación visual desde el diseño de la comunicación gráfica se ha posicionado y crecido, todo esto con el fin de mejorar las relaciones entre el ser humano mediante la comunicación.

El autor Bruce Archer⁶ hablaba de dos áreas clásicas: humanidades y Ciencias, pero también habla de una tercer área que no existía y que nombro como **La cultura material**, Bruce nos dice que esta área se alimenta de las dos anteriores áreas en las cuales el diseño de la comunicación gráfica se encuentra y se soporta. Desde este autor se contextualiza el desarrollo de un protocolo proyectual, pues dicho protocolo no solo se sujetará de los aspectos técnicos de la realización de una novela gráfica o cómic, si no que buscara en las dos primeras áreas nombradas por Archer (desde la tercer área) para crear un protocolo, **un proceso de diseño** como lo denomina Luis Rodríguez Morales⁷, pues como diseñadores de la comunicación gráfica es esencial reconocer un protocolo con referencia proyectual en un producto cultural tan extendido y complejo como lo son la novelas gráfica, el cómic y el manga.

Desde el área específica del Diseño de la Comunicación Gráfica el estudio de la narración gráfica es poco, a nivel de los países hispanoparlantes hay protocolos para la creación de novelas gráficas o cómic, pero estos no contienen de manera integral como se señaló anteriormente todos los aspectos de la creación de una novela gráfica o cómic desde lo más esencial hasta la etapa final. En vista de la anterior es menester abordar autores como Eco que dice lo siguiente: “Los cómics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como un refuerzo de los mitos y valores vigentes”⁸, en otras palabras este formato es una herramienta senda por la cual el ser humano puede comprender la lógica de la sociedad que lo rodea, sus reglas e idiosincrasia.

Por otro lado Alfie David menciona:

⁶ Creador del método sistemático para afrontar problemas de diseño orientados a solucionar problemas bajo una metodología acertada y clara.

⁷ Autor del libro Estrategia y táctica en el cual hay consignado una metodología para diseño.

⁸ UMBERTO Eco. Apocalípticos e integrados. 1 ed. México: Lumem. 1965. 12 p.

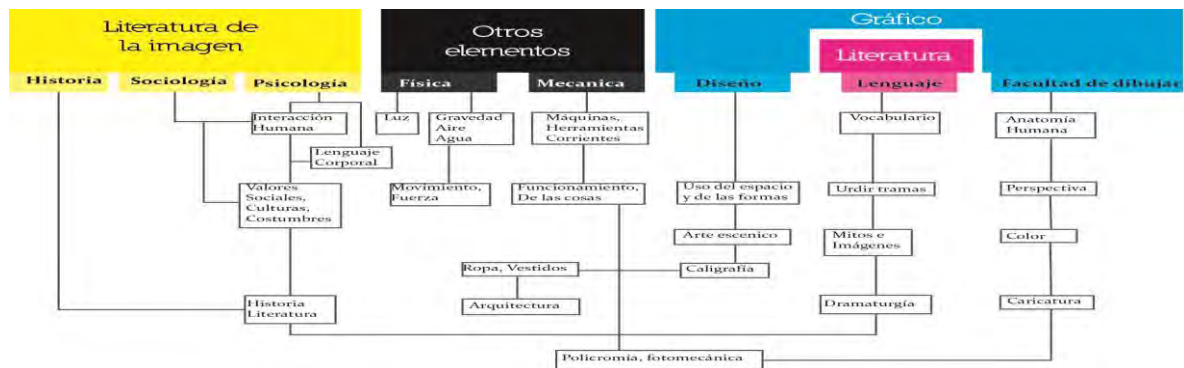
La función específica del cómic que es en realidad la de comunicar un mensaje, de proporcionar una demostración: es decir, tiene una función decisivamente pedagógica, en cuanto explica y ayuda a comprender más fácilmente lo que el mundo sabe aun confusamente⁹.

Por consecuencia el cómic adquiere un carácter pedagógico, también J.L. Rodríguez Diéguez en su libro “El cómic y su utilización didáctica, así los tebeos”¹⁰ se posicionan como productos culturales de altísimo poder pedagógico, demostrativo y didáctico, el cual adquiere un estatus como un producto cultural.

Retomando lo dicho por Bruce Archer, la creación de dicho protocolo de referencia proyectual se basará en diferentes tipos de conocimiento como se observa en la bibliografía, pues dichos materiales como la novela gráfica y el cómic están nutridos de un vasto campo de creación: la narrativa, la ilustración, la conceptualización, la historia, el guión, la psicología, la cartografía, la sicología, el diseño gráfico, entre otros, por esto se buscará basarse en obras pertinentes que aporten a la elaboración de esta metodología proyectual integral y Adaptable para la realización de novelas gráficas históricas, dichas áreas de conocimiento son expuestas por el autor Will Eisner en su obra¹¹.

El siguiente gráfico retoma las áreas macro expuestas por el autor Will Eisner en su obra, las cuales son modificadas por el autor de este texto según la pertinencia en el protocolo:

Figura 7. Gráfico macro bloques de la narración gráfica



⁹ ALFIE David. El comic es algo serio. 2 ed. México: Cación S.A. 1982. 39 p.

¹⁰ Tebeo es el nombre usado en España para historieta, en inglés cómic.

¹¹ WILL Eisner. El cómic y el arte secuencial. 1 ed. España: Norma. 2002. 149 p.

3.1.2. Justificación metodológica. Para la realización del dicho protocolo para la creación de novela gráfica desde una referencia proyectual, se investigara diferentes tipos de conocimiento para soportar su creación, especialmente se centrará en la indagación de otros métodos para la elaboración de novelas gráficas y cómic, la investigación sobre la narrativa y la literatura de la imagen, y por último la indagación de novelas gráficas que se realizará para referenciar diversos estilos.

El desarrollo del método se basará bajo las premisas o hitos del método proyectual **proceso de diseño** expuesto por Luis Rodríguez Morales, pues este será en cimiento para la conformación del protocolo de referencia proyectual. Siguiendo la lógica y funcionalidad contenida en el diseño de la comunicación gráfica como punto clave.

El protocolo se creara por ende bajo la lógica del diseño de la comunicación gráfica, buscando ser efectivo, eficiente, claro y preciso (dentro de lo posible), integral, que sea asequible al posible lector, que lo guie de manera ordenada antes que controlada, que sea capaz de avivar el proceso creativo (definido como un proceso que vive desde el conocimiento previo y que se desata creando conexiones entre dichos conocimientos, siendo estos fundamentales), estando aquí el protocolo como conocimiento previo, guiando durante la planeación desde la estructura, en otras palabras el proceso de la creación novela gráfica se realizará desde la estructura.

Como lo dice Jorge Frascara “la metodológica deviene del proyecto, uno no debe imponer una metodología de hierro, el método debe ser flexible”¹², basándose en ello, el método no será una camisa de fuerza que controla, si no que se adaptara a la proyecto de novela gráfica, cómic o manga.

3.1.3. Justificación práctica. El Diseño de la Comunicación Gráfica se ha reinventado y maximizado desde la antigüedad, en diferente frentes como lo Editorial, la imagen y marca institucional, el empaque, la ilustración, el diseño de información, lo tipográfico, la gráfica del entorno, entre otras, Jorge Frascara resuelve lo siguiente: “la misión del diseño no es comunicar, es producir respuestas”¹³, ayudando a la sociedad a resolver infinitos problemas, dando respuestas claras y efectivas.

¹² FRASCARA Jorge, supervisual 5, dicho en el taller.

¹³FRASCARA Jorge. ¿Qué es el diseño de la información?. 3 ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito. 2011. 42 p.

Cabe resaltar que la narración gráfica ha sido estudiada a profundidad por la literatura de la imagen, otra tradición académica desde los años setentas, Altamente investigada con autores como Claude Moliterni¹⁴ quién habla de la sociología de las literaturas de la imagen que se retomara más adelante.

La narración gráfica no ha sido tocada desde el Diseño de la Comunicación Gráfica, pues en el contexto colombiano actual, este tipo de material cultural ha sido vilipendiado e infravalorado, sufriendo en el pasado con leyes nacionales que incluso poniéndola al mismo nivel con revistas pornográficas con la nefasta ley del libro¹⁵, que el año pasado fue abolida ayudando a retomar el estatus de este tipo de material cultural.

Ya se ha argumentado con autores como: Alfie David, Umberto Eco, J.L. Rodríguez Diéguez y Gubern R en su libro **El lenguaje del cómic** o su aporte con el libro “El discurso del cómic” que describen a este tipo de material cultural (novelas gráficas, cómic y manga) como una manera de enseñar didácticamente temas de importancia cultural intrínsecos en la sociedad, mostrando a través de estos medios a la sociedad como un espejo de la misma, por esto las ciencias humanas tendrán un papel decisivo en la conceptualización y creación de la narración, en este caso la historia ambientada en la Europa y medio Oriente del siglo XIV de maneja ejemplarizante del protocolo, con el toque personal del autor, “con su visión universal y total”¹⁶ como lo dice el autor Robert Mckee en su libro **El guión**.

En vista de lo anterior, el método proyectual de Bruno Munari será la piedra angular para conformar un método proyectual integral y adaptable para la realización de novelas gráficas históricas o cómic.

Por consiguiente este protocolo proyectual integral y adaptable será pertinente para la creación de novelas gráficas o cómic, también se podría con este material trabajar en temas consecuentes con la narración gráfica, empleado por las personas que estén interesadas en trabajar sobre este tema tan vasto y multidisciplinar dentro de la carrera de diseño de la comunicación gráfica. Por otro lado como lo menciona Will Eisner en su libro **El cómic y el arte secuencial** podría aportar al diseñador formas de resolver problemas que dependen de

¹⁴ MOLITERNI Claude. Literatura de la imagen. 4 ed. Barcelona: Salvat editores, S.S. 1974. 65 p.

¹⁵ La ley No. 98 de Diciembre 22 de 1993.

¹⁶ MCKEE Robert . El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 23 p.

alguna manera de la narración gráfica como: las animaciones o productos audiovisuales mejorando la técnica del story board y el guión, también ayuda a la generación de productos editorial como los manuales y carteles, y en el diseño de la información en la elaboración de infografías pedagógicas.

3.2 DELIMITACIÓN

En la elaboración de dicho **Protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual** se deberán conocer sobre múltiples saberes que conforman la narración gráfica como elementos variados pero imperativos dentro de este medio de comunicación cultural, la piedra angular será la metodología del proceso de diseño, a este se le aunarán diferentes áreas del conocimiento como: la literatura, la literatura de la imagen, la ilustración, la geografía, la arquitectura, la psicología, el guión, la tecnología, técnicas análogas, etc. De las anteriores áreas se tomarán aportes que variarán en su profundidad basada en la pertinencia dentro de la narración gráfica.

También se impondrá el recurso humano como principal motor para la gestión y producción del Protocolo para la creación de novela gráfica (cómic o manga), desde una referencia proyectual. Así también se apropiará de materiales análogos como: lápices, papel de diferentes calidades, borradores, etc. Y elementos digitales como las plataformas: Photoshop, Indesign de la casa Adobe.

3.3 VIABILIDAD

El proyecto sustentará su viabilidad basada en la contribución dentro de la disciplina del Diseño de la Comunicación Gráfica, como piedra angular en la creación de un método para la elaboración de novelas gráficas o cómic, lo cual ayudará a sus usuarios engendrar nuevas propuestas dentro de la narración gráfica ampliando el número de productos culturales, y dentro de la disciplina del diseño de la comunicación gráfica marcará aspectos que aporta a dicha disciplina multidisciplinar.

3.4 VALORACIÓN

La creación del **Protocolo para la creación de novela gráfica desde una referencia proyectual** contribuirá dentro de la disciplina del diseño de la comunicación gráfica en la posibilidad de ayudar a crear productos culturales u otros productos que sean semejantes, guiando al usuario desde la etapa de inicial hasta la final para poder presentar de manera clara y afectiva, pudiendo ser ejemplarizado en cada paso con un caso específico que dejará claro la manera de proceder, pudiendo servir como medio pedagógico para la sociedad.

También contribuirá por medio de la exploración y experimentación algunos aportes que se han ido aprendiendo a través de la creación de la novela gráfica histórica ambientada en el siglo XIV que si bien no formará parte del proyecto de grado arroja experiencia y aprendizaje para la realización del protocolo, de este proceso también resulto aportes que daría la disciplina del Diseño de la Comunicación Gráfica.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Creación de un **Protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual.**

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Reconocer después de una previa investigación, como sería un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual.

-Indagar sobre cuáles son los protocolos existentes más empleados sobre creación de novela gráfica o cómic en el momento.

-Seleccionar, analizar y sintetizar los elementos que conformarían la elaboración de un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual.

-Crear una propuesta efectiva y clara de un un protocolo para la creación de novela gráfica, desde una referencia proyectual.

5. MARCO REFERENCIAL

5.1. MARCO TEÓRICO

A continuación para el desarrollo del **Protocolo para la creación de novela gráfica o cómic, desde una referencia proyectual** se tratarán temas que podrían aportar a la consecución de dicho protocolo, aportando al universo de la narración gráfica, sustentándose con algunos ejemplos creados por el autor, siendo esta la prueba tangible del método propuesto por el autor.

5.1.1. Proceso de diseño

Pero no puede haber reglas fijas, porque existen interminables permutas, variaciones y sorpresas en el campo de batalla. Al igual que en el juego del ajedrez, es preciso beneficiarse de manera continua de las diversas experiencias que se viven. Cada enfrentamiento con el enemigo supone lecciones aun para el más curtido de los guerreros. Sun Tzu.

Protocolo según Wikipedia¹⁷ es “un conjunto de procedimientos destinados a estandarizar un comportamiento humano u sistémico artificial”.

Según Word Reference¹⁸ protocolo es: “conjunto de normas y procedimientos útiles para la trasmisión de datos, conocidos por el emisor y el receptor”

Por otro lado el diccionario de la Real Academia española¹⁹ dice: “Plan escrito y detallado de un experimento científico, un ensayo clínico o una actuación médica”.

Puesto que dentro del lenguaje y las lógicas de producción profesional es más apropiado hablar de protocolos de producción, se opta por elegir la palabra

¹⁷ Wikipedia [en línea] . < <http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo>> [citado el 18 de mayo del 2012].

¹⁸ Word Reference [en línea] . < <http://www.wordreference.com/definicion/protocolo>> [citado el 12 de mayo del 2014].

¹⁹ RAE [en línea] . < <http://lema.rae.es/drae/?val=protocolo>> [citado el 12 de mayo del 2014].

protocolo, debido a que el proyecto de grado se centrara en la producción de una guía para la creación de novela gráfica, se selecciona el concepto de protocolo de producción como palabra clave.

El autor Luis Rodríguez Morales plantea una serie de pasos enmarcados dentro de un modelo para la ejecución de cualquier tipo de proyectos sobre y a fines con el diseño, comentado en el libro: **Diseño: estrategia y táctica**, enfatizando en lo proyectual, el acto de tomar un problema o situación, formularse preguntas para realizar una serie de pasos lógicos y claros para finalmente resolver el problema o situación. A continuación el autor propone una serie de pasos básicos del proceso de diseño:

- **Problemática-** En este paso se procede a reconocer el problema o necesidad que el diseñador debe resolver.
- **Definición del problema de diseño.** Como se puede observar los hitos del modelo propuesto a pensar de ser básico abarca los pasos imperativos con los que se solucionara el proyecto, estos mismos se definen demarcando su significado, diciendo por si solos que acción deberá emprender el usuario en dichos hitos. Luis Rodríguez Morales también presenta otro modelo más específico que lleva de la mano al usuario por los momentos más importantes y menos trascendentales, pero que al fin hacen parte de todo el modelo de proceso de diseño:
- **Análisis de los datos:** en este paso se deben buscar todas a variantes del problema y datos que broten de os mismos para crear un compendio de información que ayude a solucionar el problema.
- **Enfoque de solución:** se detalla que aspectos deberá tener la posible solución.
- **Análisis del problema:** con los datos encontrados se debe buscar una solución más viable, logrando ubicar el dato más útil y emparentándolo con en el enfoque que se crea más acertado.
- **Programación de requisitos:** se establece los parámetros de aceptabilidad del diseño final.
- **Generación de alternativas:** aquí se procede a buscar posiciones ante el problema, buscando dar solución a problema o necesidad con múltiples vías que se hallen lógicas y efectivas.
- **Síntesis de la alternativa óptima:** a continuación se evalúan todas las alternativas y se selecciona la más acertada acogiendo la ley de la navaja de Ockhman.

- **Comunicación del resultado:** en este paso se procede a informar a las entidades pertinentes el resultado de la investigación, proceso y resultado posible del problema.
- **Evaluación del resultado:** una vez puesto a prueba el prototipo se comienza a recolectar datos de esta prueba de fuego con el fin encontrar problemas y aciertos para maximizar el prototipo.

El protocolo se apoyará en “el proceso de diseño de Luis Rodríguez Morales”, siendo este la piedra angular de la elaboración, se procederá a definir que es un protocolo.

Un **protocolo para la producción de novelas gráficas desde una referencia proyectual** tomada desde Luis Rodríguez Morales y la definición de Wikipedia sería: una serie de pasos lógicos y claros que conducirán al posible usuario al concebimiento, producción y ejecución de una novela gráfica, cómic y manga, desde la etapa inicial hasta la etapa final, sin que la ambientación de la historia sea un impedimento para el uso del dicho protocolo, pues según el maestro Jorge Frascara “la metodología deviene del proyecto (en este caso la novela gráfica o cómic), por esto no se debe imponer una metodología de hierro, el método debe ser flexible”²⁰, según lo anterior Frascara nos aconseja que dicho protocolo no deberá ser inflexible, por el contrario será flexible para poder adaptarse a las necesidades del proyecto en el que se requiera su uso.

En base a esta definición se buscara crear un **protocolo para la producción de novelas gráficas desde una referencia proyectual** que se verá ejemplarizada en algunos ejemplos que evidenciaran el proceso, siendo la creación de dicho protocolo la *metacognición*.

En cuanto a los saberes pertinentes para la creación del protocolo, es menester adentrarse y comprender las áreas que se involucran en la narración gráfica, y que por ende pasaran a formar el compendio de conocimientos que aportaran a la construcción de dicho protocolo proyectual, que irán por orden según su lugar en la creación de dicho método.

²⁰ FRASCARA Jorge. Las nuevas dimensiones del diseño gráfico: taller. En: el Supervisual 5 Quinto congreso internacional de diseño gráfico. (2012: Santiago de Cali).

5.1.2. Narración. “Las historias nos aprovisionan para la vida” Kennet Burke²¹. La narración es: “un tipo de mensaje escrito, relativamente largo, que tiene como objetivo transmitir una serie de sucesos ficticios o reales en relación con cierto número de personajes que efectúan cierto número de acciones. El relato es un texto que obedece a unas cuantas leyes de orden microscópico (agrupación de signos elementales) o macroscópico (estructura de relato)”²², como se cita anteriormente, el autor Abraham Moles anota que todos los relatos como: las novelas, cuentos, leyendas, mitos, entre otras son una serie de combinaciones narrativas que emplean elementos a fines y naturales de cada grupo como lo podría ser el cuento, estos elementos comunes en cada grupo se forman y organizan según las reglas del grupo, llegando a conformar una narración coherente y efectiva, como ejemplo las reglas de Vladimir Propp²³ se podrán observar más adelante.

La narración es un modo de conocer y comprender los hechos que suceden dentro del universo que involucran directa o indirectamente al humano. Más que una simple sucesión de oraciones enmarcadas en una estructura lógica, es quizás la herramienta más prolija que hace al ser humano un sujeto dentro de una sociedad, pues esta manera de aprender pedagógicamente, es un medio cercano y fácil en la que el sujeto se puede articular con el medio natural y la sociedad.

Según el autor Ronald Barthes:

“La narrativa tiene un carácter dominante, casi tautológico, se basan en la afirmación de que no existe ni ha existido nunca un pueblo sin relatos; el relato es internacional, transhistórico, transcultural, es decir, universal.”²⁴

Con lo anterior se hace un énfasis en quizás la característica más importante de la narración, su universalidad. Por otro lado el estudioso de la pedagogía Jerome Bruner comenta: “la narración es una de las dos modalidades fundamentales del funcionamiento cognitivo (la otra es la forma paradigmática o lógico-científica).”²⁵ en plata blanca la narrativa es otra manera de entender el mundo que rodea al humano.

²¹ MCKEE Robert. El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 23 p.

²² MOLES. A. La comunicación y los medios. 2 ed. España: Mensajero. 1985. 606 p.

²³ Autor de La morfología del cuento. Obra que revela la estructura de los cuentos.

²⁴ Cf. “introducción al análisis estructural de los relatos”. En Niccolini (1977).

²⁵ Citado por Goody, (1999).

Dentro de la creación del protocolo el autor Robert McKee será la base en cuanto a lo concerniente a la narración, y posteriormente a la creación del guión. Según McKee la narración es:

La selección y la organización de acontecimientos son la metáfora maestra, y refleja la interacción e interconexión de todos los niveles de la realidad: personal, pública, ambiental, política, espiritual. La estructura de una historia, libre de caracterizaciones y ambientaciones superficiales, revelará la cosmología personal del autor, su percepción de las pautas y motivaciones más profundas que marcan el cómo y el porqué de las cosas de este mundo: su esquema del orden oculto del mundo²⁶

De otra manera la narración es una manera lógica y clara de comunicar algo, que utiliza una estructura consecuente finamente planeada desde el diseño de la estructura narrativa como opina Robert McKee, que se aprovisiona de sucesos cotidianos o históricos para crear un argumento y que tiene como fin expresar y/o enseñar una moraleja, siendo esta la metacognición de la narratoria.

También se debe tener en cuenta la definición de narrativa natural y narrativa artificial que manejan varios autores de la narratoria. La narrativa natural es la narración lógica y clara de acontecimientos reales que ocurrieron en el pasado, sean personales o ajenos. Por otro lado la narrativa artificial es la narración de acontecimientos ficticios, contados a través de una estructura narrativa lógica y efectiva, los cuales pueden ser totalmente ficticios o estar basados en acontecimientos reales.

5.1.2.1. Estructura narrativa. Antes de observar la estructura narrativa, se atenderá las generalidades de la estructura aportadas por Vladimir Propp, expuestas por el autor German Mariño Solano en su obra²⁷.

²⁶ MCKEE Robert . El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 23 p.

²⁷ MARIÑO German. Fotonovelas. 2 ed. Colombia: Enda América latina. 1990. 44 p.

5.1.2.2. Observando la estructura. Vladimir Propp nos habla de la morfología de los cuentos (narraciones). Este habla de la estructura de los acontecimientos que se observa con elementos constantes, variables, y enmarcados en leyes. Estas se ven reflejadas directamente en las acciones son constantes, llegando a transformar a los personajes u objetos, siendo las acciones hitos narrativos que siempre se repiten en casi todas las historias, para él las acciones constantes se convierten en funciones cumpliendo dos objetivos:

- ❖ Esta no depende del personaje, pues este puede cambiar, se representa por una acción (interrogación, huida, etc)
- ❖ la acción se debe elegir según el contexto de la narración, esta deberá ayudar a la construcción de la trama.

❖ **Las 31 funciones de Propp.** German Mauriño expone en su obra una serie de funciones propuestas por Propp, esta serie de pasos enumerados desvelan los puntos de inflexión (como lo denomina McKee) de una narración, estos ayudan a que la narración emprenda su camino hasta la culminación, a continuación las funciones de Propp²⁸:

- **Alejamiento:** uno de los miembros de la familia se aleja.
- **Prohibición:** recae sobre el protagonista una prohibición.
- **Transgresión:** se transgrede la prohibición.
- **Interrogación:** el agresor intenta obtener noticias.
- **Información:** el agresor recibe información sobre la víctima.
- **Engaño:** el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.
- **Complicidad:** la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar.
- **Fechoría:** el agresor daña a uno de los miembros de la familia y le genera perjuicios. 8-a. Carencia: algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo.
- **Mediación:** momento de transición. se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.
- **Principios de acción contraria:** el héroe acepta o decide actuar.
- **Partida:** el héroe se va a su causa.

²⁸ MARIÑO German. Fotonovelas. 2 ed. Colombia: Enda América latina. 1990. 47 p.

- **Primera función del donante:** El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etcétera, que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.
- **Reacción del héroe:** el héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.

Recepción del objeto mágico: el objeto mágico pasa a disposición del héroe.

- **Desplazamiento:** el héroe es transportado o conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.
- **Combate:** el héroe y su agresor se enfrentan en un combate.
- **Marca:** el héroe recibe una marca.
- **Victoria:** el agresor es vencido.
- **La reparación:** el héroe es perseguido.
- **La vuelta:** el héroe regresa.
- **La persecución:** el héroe es perseguido.
- **Socorro:** el héroe es auxiliado.
- **Llegada de incógnito:** el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.
- **Presentación engañosa:** un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.
- **Tarea difícil:** se propone al héroe una tarea difícil.
- **Tarea cumplida:** la tarea es realizada.
- **Reconocimiento:** el héroe es reconocido.
- **Descubrimiento:** el falso héroe o el agresor, el malvado queda desenmascarado.
- **Transfiguración:** el héroe recibe una nueva apariencia.
- **Castigo:** el falso héroe o el agresor es castigado.
- **Matrimonio:** el héroe se casa y asciende al trono.

También como nos muestra Vladimir Propp las funciones se pueden agrupar según el esquema narrativo:

| | |
|---------------------------|--|
| Prologo: | (Alejamiento, interrogación, información) |
| Nudo y desarrollo: | (Fechoría, partida del héroe-victima, engaño, Complicidad y socorro) |
| Desenlace: | (Reparación, boda, castigo) ²⁹ |

❖ **Los 7 personajes de Propp:** El autor habla de los personajes desde la constancia de sus actos (caracterización como la denomina Mckee), que a su manera de ver son siete según el esquema de los personajes, en otras palabras estas esferas de acción son ciertas acciones que acoge un personaje para representar un rol definido dentro de una historia. A continuación lo expuesto por Propp³⁰:

- La esfera de la acción del agresor (o del villano)
- La esfera de la acción del donador.
- La esfera de la acción del auxiliador.
- La esfera de la acción de la princesa (del personaje buscado y de su padre)
- La esfera de la acción del mandante.
- La esfera de la acción del héroe.
- La esfera de la acción del héroe falso.

El autor también argumenta en su teoría que esta lista no excluye otro tipo de personajes como: el denunciante o el culminador, tampoco afirma que todos los esquemas de personajes tienen que estar presentes en una narración.

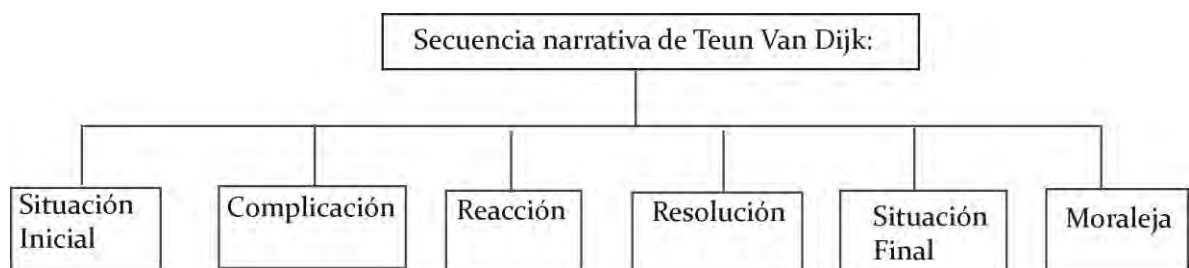
5.1.2.3. Comprendiendo la estructura narrativa: La estructura narrativa es el esqueleto narrativo diseñado, generado para toda la historia que se pretenda escribir o se haya escrito, maneja una lógica clara de contar los hechos reales o ficticios en un orden consecuente. Por otro lado se debe recordar que cada narración maneja su propio diseño de estructura narrativa, pues cada relato tiene sus propias necesidades narrativas como lo afirma el autor Robert Mckee quien propone en su libro un modelo proyectual en cuanto a la creación del guión (historia) desde la secuencia narrativa, manejando un diseño basado ante todo en **la premisa y la idea controladora** que se verá más adelante.

²⁹ Ibid.,

³⁰ Ibid.,

5.1.2.4. Secuencia narrativa. Mckee expone en su obra su versión del esqueleto que compone cada narración, a su manera elige los hitos importantes de una historia, esta se conforma en cinco partes, similares a otras estructuras de autores como Teun Van Dijk o María Eugenia Contursi y Fabiola Ferro, quienes manejan el siguiente modelo:

Figura 8. Gráfico de secuencia narrativa de Teun Van Dijk



La anterior secuencia narrativa muestra pasos lógicos de una narración, basados en la clásica secuencia desarrollo, nudo y desenlace.

El autor Robert Mckee maneja el siguiente modelo de secuencia narrativa diseñado desde la funcionalidad narrativa, para ponerla en síntesis se presenta un gráfico comparativo del autor:

Figura 9. Gráfico de secuencia narrativa de Rober Mckee



A continuación cada una de los puntos expuestos por el autor:

❖ **El incidente incitador.** Este es la génesis de toda la narración, el acontecimiento, hecho o acción realizada por alguien, por fuerzas naturales, o

por la suerte. Esta “debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que existía en la vida del protagonista”³¹, en otras palabras en un acontecimiento que hace que la vida de personaje cambie, que la historia comienza a moverse, está estrechamente ligado con el **deseo de héroe**, este genera el deseo³². De otra manera se puede explicar que cuando la historia comienza la vida del personaje están más o menos equilibradas, con altos y bajos, con victorias y fracasos cotidianos, como normalmente sucede, pero al llegar el **incidente incitador** este altera el equilibrio de la carga de los valores (positivos y negativos), y hace que el personaje luche por su deseo que se presenta ante él aumentando el valor del mismo, o pudiendo ser generado por el incidente incitador.

❖ Las complicaciones progresivas

El autor nos menciona lo siguiente:

“El segundo elemento del diseño de cinco partes se compone de las complicaciones progresivas es el gran cuerpo de la historia que nos arrastra y que se extiende desde el incidente incitador hasta el clímax del acto final”³³.

Esta se basa en la ley de los conflictos, cuando un personaje entra y sale del “incidente incitador” entra al mundo del gobierno de las leyes del conflicto, en plata blanca toda narración es y será impulsada por el conflicto, en la ausencia de este no hay historia que contar.

“El incidente incitador lanza al personaje a la búsqueda del deseo, cuando el personaje principal quiere el “objeto de deseo” este hará una mínima acción para lograrla, queriendo provocar una acción positiva, pero esta despierta fuerzas antagónicas en todos los niveles de conflicto y crea el “abismo” y esto crea el punto de no retorno”³⁴.

³¹ MCKEE Robert. El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 233 p.

³² Deseo: este es lo que el personaje anhela profundamente pudiendo ser una persona u objeto.

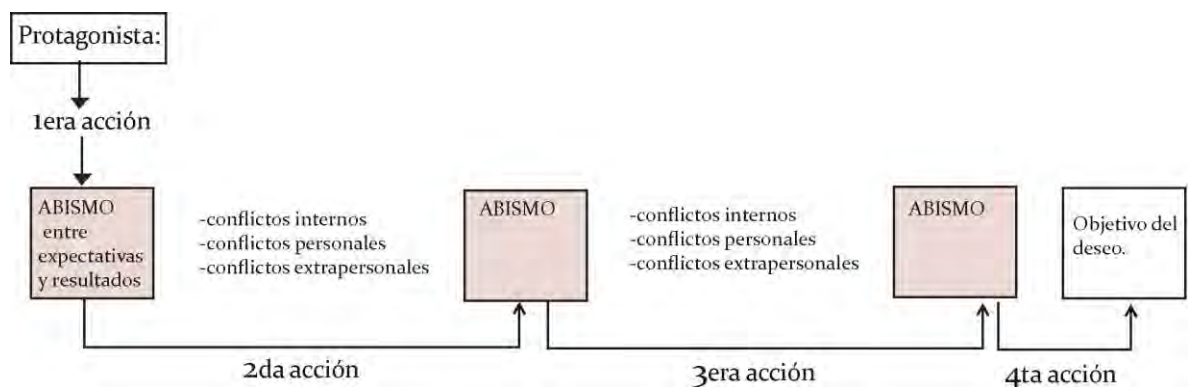
³³ MCKEE Robert. Op.cit 255 p.

³⁴ Ibid. 255 p.

Cada acción que genera el personaje crea un abismo como respuesta de las fuerzas antagónicas (personajes adversos o la suerte), cada vez más fuertes, y ninguna de estas acciones lograra el *objeto de deseo* sino hasta el clímax.

Otro aspecto que aconseja la obra es que las acciones que emprende el personaje (**el héroe**) deberán ir en ascenso, no bajar la calidad e intensidad, por otro lado también deberá impresionar al público. A continuación se muestra un gráfico creado por el autor donde representa las interacciones de manera clara y efectiva:

Figura 10. Gráfico de complicaciones narrativas

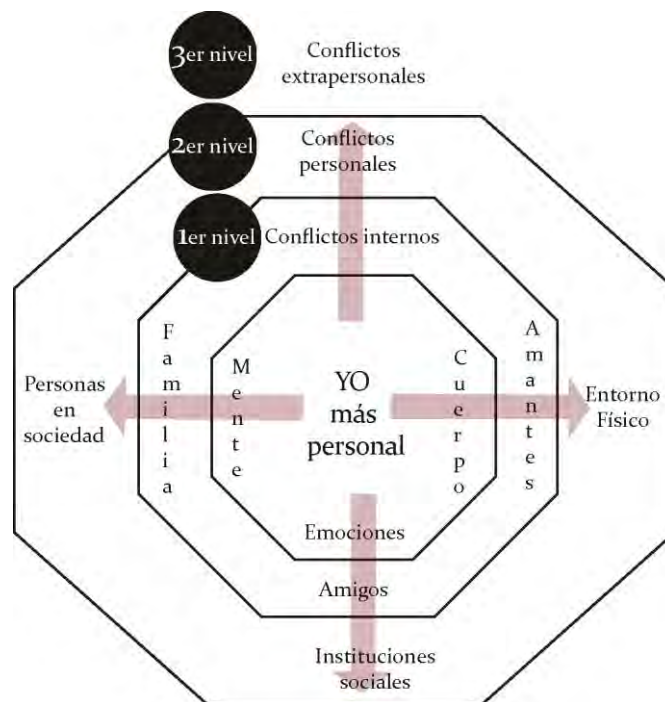


Los conflictos que manejan los abismos hacen parte del universo total del conflicto del personaje, estos a su vez moldean la psiquis del personaje, pues ayuda a crecer al personaje en todas sus esferas personales. Las siguientes son los niveles presentados por Mckee:

- **Primer nivel:** el nivel interno del personaje, es su propio yo.
- **Segundo nivel:** es el nivel de la relaciones personales, con los demás, amigos, familia, compañeros, conocidos.
- **Tercer nivel:** es el nivel de las relaciones extra personales, con la sociedad representada en organizaciones gubernamentales, compañías comerciales, etc.

A continuación se expone una gráfica contenida en el libro de Robert Mckee:

Figura 11. Niveles de conflicto de Rober Mckee



- ❖ **La crisis:** es la tercera de las cinco partes de la secuencia narrativa, está conformado por dos partes:
- ❖ **El peligro y la oportunidad.** contiene peligro, si el personaje (**héroe**) toma la decisión equivocada, pudiendo perder *su objeto de deseo*, pero también Contiene oportunidad, porque si el protagonista realiza una buena decisión obtendrá lo que quiere. La búsqueda del personaje (**héroe**) lo conduce a través de tomas de decisiones y complicaciones progresivas, por esto deberá realizar muchas acciones que fracasaran, y solo en este punto le quedará la última vía para lograr su deseo, tendrá que ejecutar la última y decisiva acción, en otras palabras, entrara a la crisis de la historia, donde será todo o nada.

“La crisis es la escena obligada de la historia. A partir del incidente incitador los espectadores han estado anticipando con creciente realismo la escena en la que el protagonista se va a encontrar las fuerzas antagónicas más poderosas y centradas de su existencia³⁵.”

³⁵ MCKEE Robert. Op.cit. 365 p.

según el autor en este fragmento de la secuencia narrativa se produce en solo una escena, un pequeño segmento de la historia en donde el personaje principal se le prepara para poder realizar la última, pero la más importante de las acciones para lograr su **objeto de deseo** en el **clímax**, arriesgando todo por lograrlo. En otras palabras la crisis es una especie de preparación psicológica que se le transfiere al personaje principal, donde todo el peso de la situación recae en sus hombros, y deberá prepararse para tomar la decisión final.

- ❖ **El clímax.** es el cuarto elemento de la estructura de cinco partes. Esta debe ser el punto más importante de la narración, es de alguna manera esperado y descubierto por el público antes que acontezca, este pequeño fragmento de la narración es el punto sin retorno, pues es lograr la acción para obtener el *objeto de deseo* o morir en el intento. Este momento no debe ser redundante, si no tener significado narrativo. Basándose como lo dice el autor: “el significado provoca emociones”³⁶, es aquí donde dos particularidades se presentan, debe ser inesperado pues el público quiere ver algo nuevo, pero también como lo argumenta el autor McKee el público disfruta de adivinar por donde irá la senda de la historia:

“Significado es una revolución en los valores de positivo a negativo o de negativo a positivo con o sin ironía: un cambio de valor con su carga máxima que resulte absoluto e irreversible. El significado de ese cambio llegará al corazón del público”³⁷.

Esta acción que se realiza para lograr el clímax y cambiar el valor narrativo deberá ser clara y obvia, sin ningún tipo de redundancias, los resultados del clímax deberán hablar por si solos, sin necesidad de entrar en muchas explicaciones.

- ❖ **La resolución:** es la quinta y última parte de la estructura, es el fragmento resultante del clímax, es la sumatoria de todos los hechos ocurridos hasta llegar al clímax narrativo. Esta tiene tres posibles usos:

- mostrar lo que acontece después del clímax narrativo.
- mostrar los efectos producidos por el clímax.

³⁶ Ibíd. 372 p.

³⁷ Ibíd. 365 p.

-ayudar a que el público recupere el aliento, organice sus pensamientos y termine la historia con respeto, no dejando que la narración quede con un corte brusco e ineducado.

5.1.2.5. Otras cosas a tener en cuenta según McKee. McKee es reconocido por su gran experiencia en el trabajo de guiones para cine y televisión, dentro de su método nos ofrece otros puntos que él pensó muy pertinentes y primordiales.

- ❖ **La visión universal del creador:** Según el autor Robert McKee esta es la primera cuestión a tener en cuenta en la creación de una narración, esta nos dice cuál es la visión total y universal que tiene el creador de la historia sobre el universo, sobre la sociedad, la religión, las relaciones, la amistad, la política, etc. Sobre todo lo que lo que involucra el universo, que de algún modo se ve reflejado en la narración que se escribe.

La selección y la organización de acontecimientos son la metáfora maestra, y refleja la interacción e interconexión de todos los niveles de la realidad: personal, pública, ambiental, política, espiritual. La estructura de una historia, libre de caracterizaciones y ambientaciones superficiales, revelará la cosmología personal del autor, su percepción de las pautas y motivaciones más profundas que marcan el cómo y el porqué de las cosas de este mundo: su esquema del orden oculto del mundo³⁸

Esta visión universal estará estrechamente ligada con la **idea controladora** que selecciona el autor, también estará muy aunada al tipo de *trama* que escoja el autor, pues la trama tendrá que ayudar a explicar la visión universal del creador.

- ❖ **Estructura y significado:** El autor Robert McKee en su modelo propone un diseño de estructura basado en dos ideas que se deben tener en cuenta antes que todo, estas limitan el proceso creativo, y se entiende aquí la idea de limitar con el concepto de enmarcar y controlar, estas dos ideas son: la premisa y la idea controladora.

³⁸ Ibíd., 24 p.

- ❖ **La premisa:** la idea que inspira al deseo que siente el autor de crear una historia, se basa en la pregunta básica: **¿Qué ocurriría si?**, esta se basa en cualquier cosa que inspire al autor como mirar por la ventana, un suceso cualquiera o algún hecho histórico.

Un ejemplo podría ser: Qué pasaría si en un pueblo tranquilo ocurriera algo macabro justo cuando llega un bus con monjas.

- ❖ **La idea controladora:** esta se nombra como la idea clave o central de la historia, pero también implica una función. La idea controladora da forma a las decisiones estratégicas tomadas por el autor, esta delimita. La idea controladora contiene dos elementos, **el valor** que cambia el personaje a través de su **viaje de héroe**, iniciando con un valor negativo (el personaje acaba de enviudar) u pudiendo llegar a un valor positivo (tiene una nueva relación sentimental),

La causa lo que provoca **el viaje del héroe**. Estos dos elementos provocan y engendran el clímax narrativo en el último acto, también afecta la elección del género de la narración.

Está estrechamente ligado con la visión universal del creador de la historia, de cómo él ve al mundo, pues esta resume en solo una frase toda la percepción de la vida. Un ejemplo de una idea controladora podría ser:

En la vida no existe el destino, la vida se construye por acciones y reacciones.

- ❖ **El incidente incitador:** este se alimenta de la **premisa**, no es necesario que toda la historia este diseñada desde la **premisa** pero en algún momento del inicio de la creación de la historia se deberá preguntar, ¿Cómo pongo en marcha la historia?, y se deberá elegir dónde colocar este acontecimiento crucial que dará inicio a la historia.

“El incidente incitador debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que existe en la vida del protagonista”³⁹, en otras palabras este suceso hace que la vida del personaje cambie de un momento a otro, y debido a esto fuerzas externas a él se pongan en movimiento a favor y en contra, también crea el **deseo** del personaje por obtener algo, cambia la vida tranquila del personaje o normal para él, a una nueva situación extraña e incómoda que lo pondrá en aprietos.

³⁹ Ibid. 233 p.

Un ejemplo de un incidente incitador podría ser:

En un tranquilo pueblo conservador llegan a media noche unos vándalos, al día siguiente aparecen muertos, solo una de ellos queda con vida.

❖ **La relación entre la estructura y el género:** “Para poder anticiparnos a las expectativas del público debemos dominar el género que utilizemos y sus convenciones”⁴⁰. Según el autor Robert McKee este impone una serie de convenciones sobre el diseño narrativo, el público conoce esas convenciones y espera encontrarlas, por esto el género determinará y limitará, mas es posible desbaratar estas convenciones si se logra un buen diseño narrativo. Las convenciones de género son las ambientaciones, los personajes, los acontecimientos y los valores específicos que definen los géneros individuales y subgéneros.

Los géneros llegan a ser una suerte de método, no debe ser una camisa de fuerza para la idea controladora de la narración, todo género tiene una estructura establecida básica, pero el diseño está en manipular toda la estructura con sus convenciones para presentar el dicho género de otra manera más llamativa.

El género es una manera de ubicar al público, y darle lo que piden de una manera original, anunciándoles en el afiche o publicidad que es su género de predilección, Por esto uno de los primeros pasos es la elección de género, o la combinación de géneros que va componer la obra, pues es el suelo rocoso que produce las ideas más fructíferas, sembrado de convenciones del mismo. Los géneros van evolucionando y cambiando con la sociedad, por esto se debe estar estudiando los cambios que se produzcan en el mismo.

La lucidez de Aristóteles produjo una clasificación basada en el final de la narración y el valor final con la que termina, siendo negativa o positiva, también referenciada con el tipo de final: si es sencillo o complejo, esto dio como resultado cuatro géneros básicos: trágico simple, afortunado simple, trágico complejo y afortunado complejo. Estas también se les llamaba: comedia y tragedia.

El crítico neo aristotélico Norman Friedman, por otro lado, desarrollo un sistema que de nuevo delinea los géneros por estructura y valores. Tenemos un deuda

⁴⁰ Ibid 118 p.

con Friedman por distinguir tales como: trama educativa, trama de redención, y trama de desilusión⁴¹.

En la trama educativa, los personajes cambian de manera de pensar y de percibir la vida debido a sus experiencias aportadas por la narración (**viaje del héroe**). En la trama de redención el personaje comienza con un **valor** negativo, donde es visto como una persona infame o nefasto, en vista de esto llega el incidente incitador que lo motiva a mejorar y a través de toda la historia logra mejorar su imagen, purgando su pecado. En la trama de desilusión el personaje empieza con un **valor** positivo (donde su vida está en un buen punto) y en el recorrido de la narración por una serie de decisiones erróneas que este toma termina en un estado lamentable.

- ❖ **La estructuras y la tramas:** Cada historia se debe enmarcar en una trama, esta elegirá la ruta correcta que deberá llevar la narración, la elección que se haga de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque. Hay tres tipos de tramas, en algunos casos se emplean el uso de estas tres para crear una trama, conformando una amalgama que maneja propiedades de las tres básicas con fines narrativos.
- **Arquitrama:** (*diseño clásico*), implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha contra fuerzas antagonistas, en la persecución de un deseo, a través de un tiempo continuo y casualmente relacionado hasta un final cerrado, de cambio absoluto e irreversible. Sus características son: casualidad, final cerrado, tiempo lineal, conflicto externo, un protagonista, realidad coherente, protagonista activo.
- **Minitrama:** (*minimalista*) busca la economía y simpleza, su trama mantiene los suficientes aspectos clásicos. Sus características son: final abierto, conflicto interno, protagonistas múltiples, protagonista pasivo.
- **Antitrama:** (*antiestructura*) lo absurdo, este conjunto de variaciones anti estructurales no reduce lo clásico, si no que le da la vuelta contradiciendo lo tradicional, tiende hacia la exageración y la extravagancia. Sus características son: casualidad, tiempo no lineal, realidad incoherente.

⁴¹ Ibid. 108 p.

Figura 12. Gráfico de tipos de tramas de Rober Mckee

| Tramas | | |
|---|--|---|
| Diseño clásico Arquitrama | Minimalismo Minitrama | Antiestructura Antitrrama |
| Causalidad Final cerrado Tiempo lineal Conflicto externo Un protagonista Realidad coherente Protagonista activo | Final abierto Conflicto interno Protagonistas múltiples Realidad coherente Protagonista pasivo | Casualidad Final abierto Tiempo no lineal Realidad incoherente |

❖ **Características de las tramas:**

- **Final cerrado:** cambio total e irreversible, responde todas las preguntas de la narración.
- **Final abierto:** deja preguntas y sensaciones sin responder, pero tiene un fin claro.
- **conflicto externo:** aunque los personajes lucha peleas y conflictos internos en sus mentes, destacan las luchas contra las instituciones, fuerzas del mundo físico.
- **Conflicto interno:** el protagonista o los protagonistas sufren poderosos conflictos internos en sus mentes, consientes e inconscientes, pero también conflictos con la sociedad y la familia derivados de los conflictos mentales o viceversa.
- **Único protagonista:** en donde un personaje es el principal, este es el núcleo de la narración.
- **Múltiples protagonistas:** si la narración se divide en varios relatos relativamente pequeños, cada uno tiene su respectivo personaje principal, estos se pueden cruzar o no.
- **Protagonista activo:** este tiende a ser proactivo y dinámico, persigue con toda su voluntad el deseo a través del conflicto, y siempre hay un cambio siempre en aumento.
- **Protagonista pasivo:** este aunque no es inerte, se muestra reactivo y pasivo, pero se compensa con un conflicto interno profundo en el personaje.

- **Tiempo lineal:** sea lineal clásico o tenga saltos temporales como los flashback, el público debe poder ubicar los hechos de la historia en un orden lógico.
 - **Tiempo no lineal:** si el público nunca averigua lo que ocurre antes o después, entre una lógica lineal de tiempo, es no lineal, no hay una secuencia de actos narrativos entendibles.
 - **Causalidad:** acentúa como ocurren las cosas en el mundo, como una acción produce un gran efecto. Hay una serie de acciones que tiene sus propias motivaciones, y las cuales producen unas reacciones, que a su vez se convierten en las causas de otros efectos. Adicionando relaciones en los distintos niveles de conflicto.
 - **Casualidad:** destaca las colisiones aleatorias del universo, choques que rompen la cadena de un orden lógico y producen una fragmentación absurda (**es cuestión de suerte o casualidad**).
 - **Realidad coherente:** serán narraciones ambientadas ficticiamente, que establezcan los modos de relacionarse de los personajes, las leyes, su mundo, y que mantengan su coherencia a lo largo de toda la narración para crear significado y lógica.
 - **Realidad incoherente:** sus ambientaciones mezclan modos de interacción, de tal forma que los episodios de una historia salten de manera incoherente de una realidad a otra para crear una sensación de lo absurdo, pero mantiene una idea de narración.
 - **Cambio:** las historias en las que la vida cambia. Claramente hay un cambio fuerte de los **valores** en toda la narración.
 - **Estancamiento:** las historias son inertes, no sufren ningún giro. Las situaciones en la vida del personaje no cambian de valor al final de la historia, es virtualmente idéntica a la del principio, el relato se vuelve o disuelve en un relato verosímil absurdo.
- ❖ **División morfológica de la historia.** El autor propone una división morfológica de la historia con la intención de organizar los hechos de la narración y poder ubicarlos en una linealidad temporal, dándoles un valor narrativo, esta se compone de la siguiente manera:
- **Toma:** muestra un fragmento de la acción desde que empieza la toma hasta que cambia a otra.
 - **Golpe de efecto:** está dentro de la escena, es un cambio de comportamiento con una **acción/reacción**. Golpe a golpe esos acontecimientos cambiantes dan forma al giro que se produce en la escena.
 - **Escena:** está compuesta por tomas, siendo una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y espacio más o menos continuo, que cambia uno de los valores del personaje de forma perceptible e importante, si es así es un acontecimiento narrativo.

- **Secuencia:** compuesta por escenas, es una serie habitualmente de dos a cinco escenas que culminan con mayor impacto que cualquier escena previa.
- **Acto:** está compuesto por secuencias, que alcanzan su punto más importante en una **escena clímax**, provocando un cambio de valores más profundo, impactando más que cualquier secuencia anterior. Generalmente una historia se compone de tres a cinco actos.

❖ La estructura y la ambientación

“Lo que es importante para que yo pueda crearme mis historias es que parezcan reales. Se puede hacer de otra manera, dejar volar la imaginación, pero yo primero necesito poder creérmelo. Mi realismo me resultara absolutamente imprescindible para trabajar.”⁴² Hergé.

La ambientación de una narración es en buena parte el universo que crea el autor de la historia para poder poner en contexto su narración, en algunos casos es el mismo contexto (**ambientación**) es el que crea el **incidente incitador** como acontece en la película **Avatar**. Este se compone en cuatro elementos:

- **El periodo:** es el lugar temporal que ocupa la historia, ubicándola en épocas históricas pasadas o en el futuro.
- **La duración:** es la extensión de la historia a través del tiempo, cuánto dura, 1 mes, 1 año (Aristóteles), quince años, etc.
- **La localización:** es el lugar que ocupa la historia en el espacio físico geográfico, ya sea real o ficticio, como la selva, la ciudad, el pueblo, etc.
- **El nivel del conflicto:** es la posición que ocupa la historia en la naturaleza de las luchas humanas. Son los conflictos que se observan en la naturaleza humana, de tipo: social, político, religioso, moral, etc. Cada personaje maneja sus propios niveles de conflictos, por esto se podría decir que la suma de todos los conflictos de los personajes constituyen en general la narración, pues la historia es sinónimo de conflicto.

El diseño de la escena. Dentro de la narración retomando la cinematografía como lo demuestra Mckee, una de las unidades más pequeñas son las escenas, estas son de importancia imperativa pues son de esencial cuidado debido a que

⁴²GORDON Philippe. Cómo nace un cómic espiando a Herbé.3 ed. España: Juventud. 1993. 18 p.

estas conforman toda la secuencia narrativa, se deberá diseñar la escena como una unidad que funcione por sí sola, pero tiene que estar relacionada con todas las demás. Esta contiene dos elementos para su diseño:

- **Puntos de inflexión:** una escena es una historia miniatura, que se produce en un espacio y tiempo. Que cambia el valor narrativo con el que empieza la escena, así sea poco, y por ende cambia la vida del personaje. “una escena produce un cambio menor pero significativo”⁴³, los efectos producidos por los **puntos de inflexión** son cuádruples: sorpresa, una mayor curiosidad, una visión interior y descubrimiento de la verdad oculta de la historia.
 - **Montajes y recompensas:** para expresar la visión personal del mundo por medio de una realidad ficticia (narración), esta se deberá presentar en forma de **montajes y recompensas**.
 - **Montaje:** “significa organizar el conocimiento en etapas”⁴⁴, significa ir mostrando en pequeños fragmentos la información de la narración, ir desvelándola para que el público la valla entendiendo y armando el rompecabezas sin que se den cuenta. Cuando ocurra el clímax se revelará todo, así el público podrá entender la significancia de todo lo anteriormente ocurrido antes del clímax.
 - **Recompensa:** significa levantar un puente de unión que enlace los dos extremos del **abismo** ofreciendo el conocimiento, esto se dan con los montajes que hacen la tarea de partes del puente para poder llegar al clímax.
-
- ❖ **La estructura y los personajes:** “la historia viene primero y los personajes después” Aristóteles. El autor Robert Mckee argumenta que los personajes son la estructura, y a la vez la estructura son los personajes. Son lo mismo, ambos son importantes. Ambos son los que hacen que la narración adquiera sentido, pues nos muestran de manera indirecta la diégesis, la visión universal que tiene el autor del mundo.
 - ❖ **Personajes frente a caracterización:** La caracterización es la suma de todas las cualidades observables de un ser humano, la edad, inteligencia, el sexo, y sexualidad, estilo de habla, lo paralingüístico, medio de transporte, vivienda,

⁴³ MCKEE Robert. Op.cit 284 p.

⁴⁴ Ibid. 290 p.

educación, profesión, personalidad, carácter, valores y actitudes. Toda esa mezcla singular de rasgos es la “caracterización”, no el personaje.

“El verdadero carácter se desvela a través de las opciones que elige cada ser humano bajo presión, cuando mayor sea la presión, más profunda será la revelación. Y más adecuada resultara la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje”⁴⁵.

Las elecciones que se haga bajo presión destruirán las máscaras de la **caracterización** desvelando sus naturalezas internas y sus verdaderos caracteres.

❖ **Las revelaciones de la verdadera personalidad:** Por esto un personaje puede estar caracterizado como un rico elitista, pero ante una situación de peligro puede desvelar un carácter recio y humanista.

“Revelar una verdadera personalidad que sea diferente o contradiga una caracterización es un paso fundamental en toda buena narración”⁴⁶, en otras palabras, un personaje puede aparentar algo y al verse en una situación de mucha presión puede desvelar su auténtica personalidad, solo conocerá su verdadera profundidad si es sometido a presión.

Ejemplo: *Un hombre joven, grosero y multimillonario viaja en su auto de gama alta, se encuentra con un bus que se incendia lleno de niños, esto crea un golpe fuerte en él y decide hacer lo que nunca ha hecho, ayudar a los demás, aun en riesgo de su vida.*

❖ **El giro del personaje:** a través de toda la narración la naturaleza interna y externa del personaje para bien o para mal cambia por todos los hechos que él afronta en el transcurso de la historia, este cambio se llama **el viaje del héroe**.

⁴⁵ Ibíd. 132 p.

⁴⁶ Ibíd. 134 p.

❖ **La función de los personajes:** esta se divide en dos partes:

- **La función de la estructura:** consiste en aportar progresiva y exponencialmente presión a los personajes para que tomen decisiones que revelen la verdadera personalidad y naturaleza rompiendo la caracterización, llegando al subconsciente del personaje.
- **La función de los personajes:** consiste en aportar a la historia aquellas cualidades de la caracterización que resulte necesarias para actuar de forma convincente, que resulte creíble la reacción de los personajes ante alguna circunstancia.

La estructura y los personajes están entrelazados, la estructura de los acontecimientos de una historia se traza con las decisiones tomadas por los personajes en situaciones de presión y las acciones que decidan llevar a cabo.

❖ **El clímax y los personajes:** “El primer mandamiento de todas las artes temporales dice: guardar lo mejor para el final”⁴⁷, en este punto los personajes deberán responder al clímax, este deberá crear cambios totalmente profundos en los valores narrativos, si la escena del clímax falla, no habrá una narración solidificada, viable y pertinente. Por consecuencia el clímax de la historia deberá tener lo mejor que tenga el autor por contar.

Otros aspectos que no están dentro de la creación del esquema narrativo o el diseño de la estructura narrativa, se deberán tener en cuenta pues ayudan a la elección de perspectivas que nos recuerdan aspectos sobre los personajes y el narrador. Estos aspectos se encontrarán a continuación:

❖ **El orden de la secuencia narrativa:** Una vez comprendido Secuencia narrativa a través del autor Robert McKee, se debe tratar el tema del orden de la secuencia narrativa, según el diseño que elija el autor o narrador, el esquema narrativo podrá presentar varios tipos de orden según los hechos que elige el creador de la historia, el autor A. Moles nos enseña en su obra⁴⁸ las tipologías de secuencia narrativa según el orden de los hechos, estas tipologías dan a conocer los tipos de estructuras según el orden cronológico, es decir, demarcan el tiempo en que ocurren los hechos narrativos, de otra

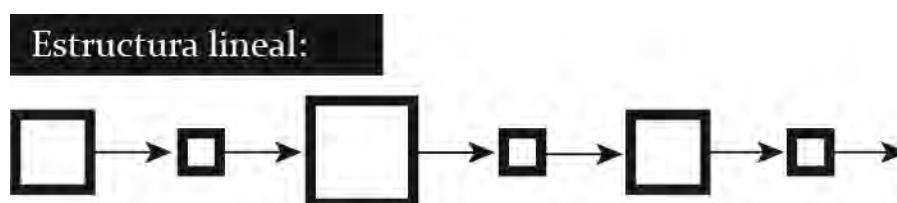
⁴⁷ MCKEE Robert. El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 140 p.

⁴⁸ MOLES, A. La comunicación y los medios. 4 ed. España: Mensajero. 1985. 605 p.

manera, son recursos de como un posible usuario puede dar a conocer los hechos que van aconteciendo en su narración. A continuación se observaran las tipologías propuestas por Abraham Moles:

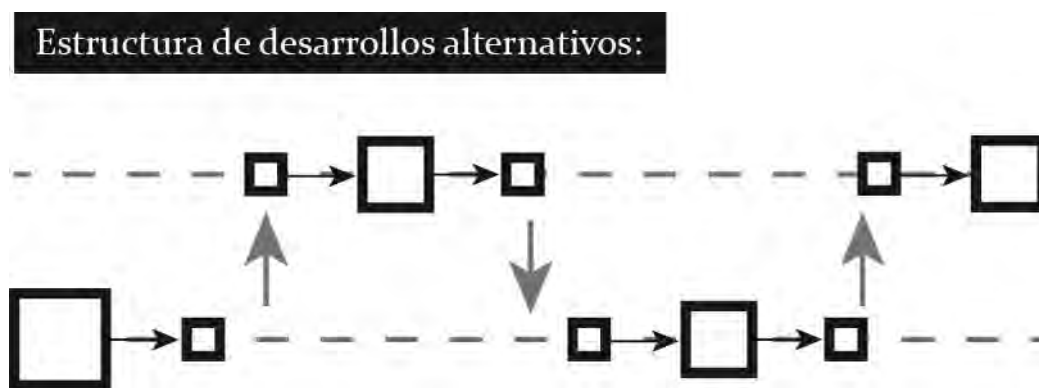
- **Estructura lineal.** Esta estructura se emplea para narrar cuentos lineales, donde un acto inicial lleva a otro y así sucesivamente. Esta característica lo hace muy sencillo.

Figura 13. Gráfico de estructura lineal



- **Estructura de desarrollos alternativos.** Esta estructura se emplea para mostrar dos o más historias en una narración, se alternan entre estas mismas, pasando de un fragmento de una historia a otra historia creando un ritmo más dinámico, ayudando a que el lector no pierda la tensión en el relato.

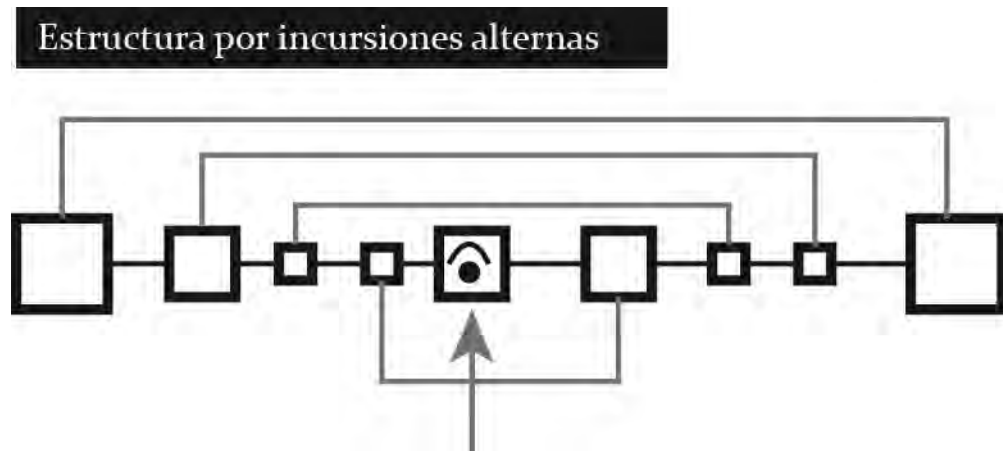
Figura 14. Gráfico de estructura de desarrollos alternativos



- **Estructura por incursiones alternativas.** Esta estructura se emplea para representar aspectos para imponer el futuro y el pasado del presente de la narración, los fragmentos del pasado y el futuro se van presentados a medida que se va desarrollando la narración también en el presente, mostrando

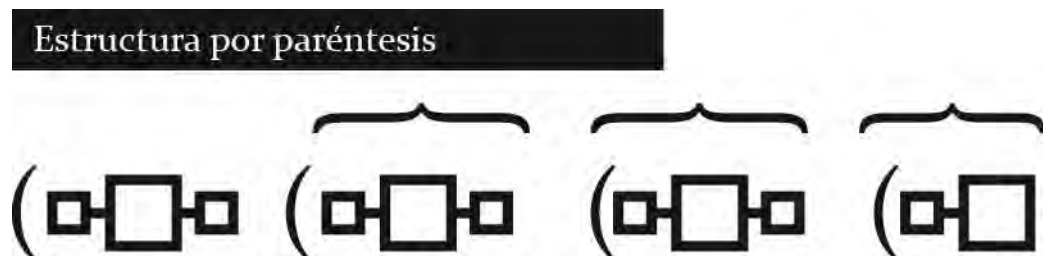
aspectos del pasado y el futuro del tiempo presente de la narración, aportando en la trama de la historia. En los medios populares se le conoce como efecto flashback y flashfowar.

Figura 15. Gráfico de estructura por incursiones alternativas



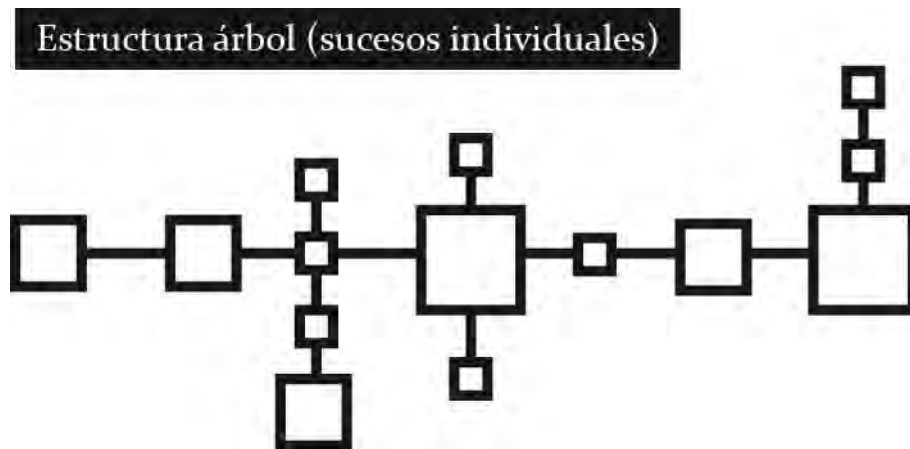
- **Estructura por paréntesis.** Esta estructura se emplea para representar historias dentro de una narración que nunca se cierran, cada historia dentro de la narración empiezan hasta que llegan a un punto, en este momento aparece un nuevo personaje con otra historia y la anterior se deja en paréntesis y comienza una nueva historia, así sucesivamente, todas estas quedan abiertas por lo cual se emplea poco en las narraciones.

Figura 16. Gráfico de estructura por paréntesis



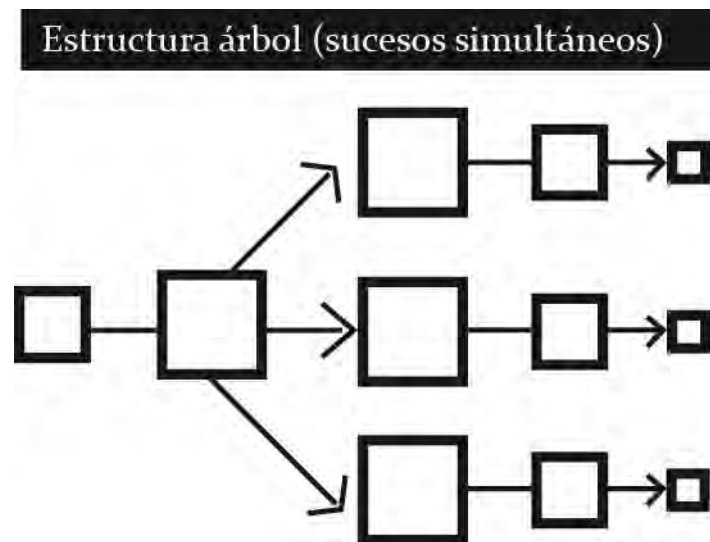
- **Estructura árbol (sucesos individuales).** Esta estructura se comporta como la estructura lineal, con la diferencia que llegado cierto momento de la narración, de este se despliega una mini-historia de algún personaje u objeto, la cual se desarrolla y puede llegar a un término particular para retornar a la historia general.

Figura 17. Gráfico de estructura árbol (sucesos individuales)



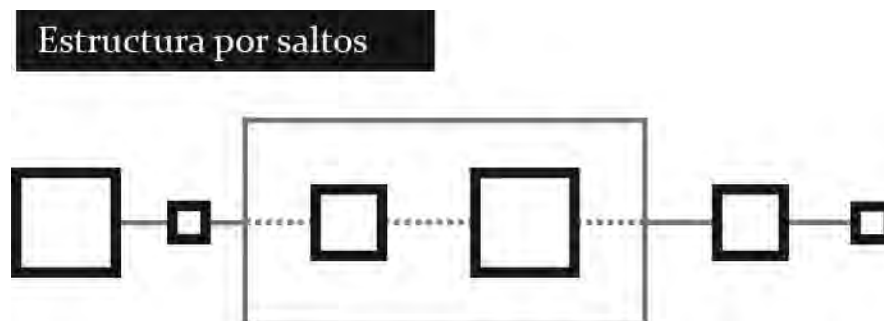
- **Estructura árbol (sucesos simultáneos).** Esta estructura se comporta como la estructura lineal hasta llegar a cierto punto de inflexión, en este punto los personajes presentados anteriormente se dividen y emprenden su camino en la narración en simultáneo, creando un efecto que rompe el esquema llamando la atención del público, estas historias pueden acabar independientes o pueden volverse a aunar con las demás para hacer un cierre general.

Figura 18. Gráfico de estructura árbol (sucesos simultáneos)



- **Estructura por saltos.** Esta se podría llamar un recurso estético que emplea el autor para evitar partes redundantes o aburridas que dañarían la composición de la narración, este se puede emplear con la condición de que antes de realizar el salto temporal se hallen los datos necesarios para que la audiencia pueda entender la nueva situación de los personajes de la historia después de realizar este salto, es un recurso empleado en casi todas las historias.

Figura 19. Gráfico de estructura por saltos



❖ **Esquema Actancial** : El autor Teun Van Dijk crea un **esquema actancial**, este es un sistema organizado en una tabla por relaciones en la que se puede observar fácilmente las dinámicas entre personajes dentro de una historia. Es una serie de hitos a tener en cuenta que son básicos para conseguir proponer una historia, pudiendo sonar muy básicos, pero es un error infravalorarlos. Su **esquema actancial** está conformado por los predicados base.

❖ **Predicados bases**: los personajes se moverán por medio de (**actantes**), estos personajes serán *actantes* en la medida que realicen un acto importante que permita que la secuencia se active. Estos *actantes* se manifiestan de las siguientes maneras:

Deseo: por medio del Deseo/ o búsqueda, y se manifiesta por el “querer”. Estos afectan al “sujeto” y al “objeto”.

- **Sujeto**: determina, organiza las acciones, desea lograr un objetivo o un objeto.
- **Objeto**: material, persona o cosa que el “Sujeto” quiere encontrar y poseer.

Comunicación: por medio del **destinador** se trasmite el conocimiento hacia el “destinatario”.

- **Destinador**: el que conoce la información que necesita el “destinatario” para poder obtener su deseo.
- **Destinatario**: es el que necesita la información o conocimiento del “destinador” para poder obtener su objeto deseo.

Lucha: se da por medio de la confrontación, interactúan el **opositor** y el **sujeto** y se da para obtener el **poder**.

- **Ayudante**: ayuda al “sujeto” a obtener su objeto de deseo.
- **Opositor**: está en contra al “sujeto” y no quiere que obtenga su objeto de deseo.

- ❖ **Tipos de Narrador:** Según el autor Teun Van Dijk el **narrador** se asume como una entidad que relata la historia ya sea una obra literaria, cómic, película, etc. El **narrador** no es el **autor**, es una presencia omnisciente que nos muestra la historia.

El **narrador** es el que selecciona los hechos, los presenta de un modo determinado según su propósito, marca el tono de narración, ordena los hechos, caracteriza a los personajes y guía el transcurso de la acción. Estos se clasifican según la posición con respecto al que se le narra:

- **Narrador Homodiegético:** Es el narrador que ha vivido los acontecimientos, forma parte de la diégesis de la historia.
- **Narrador Autodiegético:** Es participe principal de la narración, la cuenta en primera persona.
- **Narrador Heterodiegético:** Este cuenta la historia desde afuera de la diégesis de la narración, la cuenta en tercera persona, también es llamado narrador omnisciente.
- **Narrador Omnisciente:** es un narrador que está en todos lados, conoce todo sobre todo, es como una deidad en la diégesis, emite juicios de valor en los personajes.
- **Narrador de Conocimiento Relativo o Narrador Parcial:** es el que nos cuenta lo que él solo puede ver, y no lo que no puede ver, este no sabe que piensan los personajes.

5.1.3. LA LITERATURA DE LA IMAGEN: Antes de adentrarse en el área gráfica, se observará y comprenderá la literatura de la imagen, otra tradición académica que ayudará a comprender el transito del texto meramente escrito a la imagen acompañada de texto en un **lenguaje bimedia** como lo es la narración gráfica.

Según Claude Moliterni en su libro⁴⁹ nos explica que el cómic es una forma de arte popular que no se puede clasificar con precisión, dentro de la literatura, pues existen varias modalidades, algunos autores como Hugo Pratt, Jean-Claude Forest y Jules Feiffer “se esfuerzan por dar una forma literaria al cómic (narración

⁴⁹ MOLITERNI Claude. Literatura de la imagen. 2 ed. Barcelona: Salvat editores S.A. 1974. 48 p.

gráfica)”⁵⁰. El autor demuestra realizando exposiciones por todo el mundo (junto a otros creadores de narración gráfica) que desde los planos históricos, técnicos, estéticos y sociológicos el cómic (narración gráfica) es un arte popular al nivel de la literatura, el cine y las series de televisión, definiéndolo como un género artísticoliterario.

Moliterni dice que los cómics son productos culturales, independiente de su significado particular que cada obra tenga dentro de un contexto cultural, siendo esta un medio moderno y masivo.

Según el autor el interés y la importancia social de la literatura de la imagen devienen entre otras de las grandes mitologías creadas en la narración gráfica, de muy buena aceptación entre las masas. Estas mitologías se han desarrollado como las antiguas mitologías griegas, nórdicas o asiáticas, tomando profundidad, creando familias dentro de las mismas, con conformaciones complejas dentro de cada una de ellas. Por otro lado pone como ejemplo señalando claramente las obras del autor Hugo Pratt, las cuales imparten aprendizaje y cultura en sus historias puestas en el formato de la narración gráfica.

Muchas narraciones han sido puestas en el formato de narración gráfica, entre ellas se pueden mencionar géneros de aventura como: los que se desenvuelven en medio de una selva, desiertos, el espacio, la prehistoria, la antigüedad, todos estos según el autor abren puertas de fantasía al posible lector, ayudándolo a descargar su ímpetu antiguo de descubrir y explorar el mundo, salirse de los cánones sociales actuales, permitiéndole un desahogo en su vida cotidiana.

El autor también comenta: “En este sentido, los personajes adquirieron la condición de mitos ejemplaristas”⁵¹, Por esta razón estos fueron rápidamente aceptados por grandes públicos, siendo muy aceptados y apreciados por personas de todas las edades, estratificación social, cultural y calidad de educación, dicho público conoce muy bien que los personajes, situaciones y ambientaciones son el la mayoría de los casos ficticias.

Pero esto no les impide que muchas de estas personas como se sigue viendo hoy en día, amen o lleguen a idolatrar a estos personajes, según el autor este fenómeno psicológico demuestra que estas personas en muchos casos atribuyen cualidades a los personajes de seres casi reales, esto según Claude Moliterni

⁵⁰ MOLITERNI Claude. Literatura de la imagen. 2 ed. Barcelona: Salvat editores S.A. 1974. 17 p.

⁵¹ Ibid. 23 p.

posee un enorme interés social, demostrando mecanismos como: la identificación y la proyección del **yo** del posible lector sobre el personaje. Sin estos mecanismos psicológicos no podría haber una verdadera lectura por parte del público, donde este se adhiriera a la historia para poder entenderla y gozarla.

Dejando de lado las historias épicas, con ambientaciones insólitas o acontecimientos irreales o súper naturales, el autor menciona las narraciones que cuentan situaciones de la vida cotidiana, las historias basadas en acontecimientos históricos o de hechos actuales, las describe como la derivación o vertiente de la narración gráfica con mayor interés sociológico. Esta tendencia nace de la **sátira familiar**, la cual nació de la **comedia de costumbres** nacida en Francia. Este género fue explotado por los periódicos en el siglo XX buscando un medio que llamara la atención de los lectores, por dicho medio los diarios pudieron exponer acontecimientos que afectaban la vida cotidiana de los lectores, entre ellos la política.

Los cambios que fueron ocurriendo en la sociedad fueron registrados a través de la narración gráfica, está a su vez se re-nutria de los cambios cotidianos en la sociedad e implantaba nuevos cambios sociales, esto condujo a una retroalimentación que producía cambios activos y dinámicos en la sociedad y la narración gráfica, un ejemplo de esto puede ser con **Daniel el travieso**, su antecesor **The yellow kid**⁵² fundó este subgénero donde un niño travieso se convierte en un estereotipo social, pues antes de este personaje los niños eran tratados como adultos pequeños en formación, que no tenían ideas propias y sometidos a las leyes totalitarias de sus mayores.

De lo antedicho se desprende que las funciones sociales que se abren ante las literaturas de la imagen son múltiples y variadas, desde el tradicional esparcimiento y evasión, como sueños impresos sobre papel, hasta la voluntad de provocación moral y de subversión ideológica, propia de los cómics contraculturales, sin excluir las aplicaciones pedagógicas del género⁵³.

De lo anterior mencionado por el autor se puede ver como la narración gráfica posee ciertas funciones sociales que están implícitas en su medio, estos dotes implican que los cómics y novelas gráficas puedan ayudar al ser humano a relajarse por el goce de la lectura, viendo sus sueños o anhelos más arraigados directamente en el papel, ayudándole a desfogar sus propias pasiones, pasando por el inculcamiento de valores morales o contraculturales como el anarquismo

⁵² OUTCAULT Richard. The yellow kid. Periodico Nwe York world. Estados Unidos. 1863.

⁵³ MOLITERNI Claude. Op,cit. 46 p.

propio de los **cómics underground**, sin dejar de lado la función más importante, la pedagógica, empleada a través de la acción de **la persuasión oculta** que nos comenta Will Eisner. Todas estas funciones hacen de la narrativa gráfica un medio prolífico, exuberante y eficaz a la hora de poner ideologías sociales en las masas.

Claude Moliterni habla también de la sintaxis en la literatura de la imagen, según esto, de su articulación se produce la estructuración de su narrativa, tomado de la cinematografía para poder producir su sintaxis y articularla en un medio impreso como lo son las novelas gráficas, los cómics y manga. A la cinematografía le debe el uso de planos (**encuadres**) y la angulación, y ciertas técnicas de dramatización escénica que se tomaron en un inicio del teatro. De la literatura extrajo recursos narrativos como el flash-back, de la pintura obtuvo la figura dinámica, también posee propias como los globos de texto, las onomatopeyas que se observaron posteriormente, todas las mencionadas anteriormente conforman la sintaxis de la literatura de la imagen.

Según el autor, este sistema es muy artificioso debido a que es una convención compleja producida a través de las décadas para este medio específico. A propósito de lo antedicho Claude Moliterni argumenta en su libro⁵⁴ que la sintaxis de este formato se lee de la siguiente manera:

- Paso A: Lectura de la imagen de la viñeta:
- Paso B: Lectura de su texto (conversión de la escritura en mensaje fonético)
- Paso C: Integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta, recreando el lector el tiempo representado en ella en función de la extensión de los diálogos y de la acción expuesta.
- Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones: **A B C**. Formas de lectura que técnicamente son más complejas que la natural: la óptica y la acústica del lenguaje audiovisual.
-

5.1.4. LA NARRACION GRAFICA. Una vez comprendido lo pertinente de la narración literal (escrita), la literatura de la imagen como bases fundamentales para poder articular las imágenes con sentido, se pasará a la comprensión de la narración gráfica.

⁵⁴ MOLITERNI Claude. Ibid., 70 p.

La narración gráfica es aquella manera de contar una historia basada en la composición bimedia que emplea la imagen pictórica e icónica y la tipografía para plantear una trama, y desarrollarla a través de imágenes secuenciales que emplea la imagen cinética para aparentar el dinamismo en su composición creando la sensación de movimiento.

Algunos autores definen la narración gráfica a continuación:

Forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea.⁵⁵Will Eisner.

El cómic o tebeo puede definirse como una narración gráfica en forma de viñetas en la que los textos suelen hallarse encerrados en unos globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales”⁵⁶Luis Gasca.

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector⁵⁷Scott McCloud.

Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética⁵⁸Roman Gubern

En pocas palabras la narración gráfica es un formato para comunicar historias, que contiene su propio código de lectura, y sus propios elementos para su buen funcionamiento correcto.

5.1.4.1. Generalidades de la narración gráfica: A continuación se observaran descripciones generales y fundamentales que se encuentran en los diversos productos de la misma.

⁵⁵ MAIL X MAIL. Curso guión de cómic. [en línea].[consultado 18 de mayo de 2012]Disponible en Internet <<http://www.mailxmail.com/curso-guion-comic-1>

⁵⁶ Ibíd. Disponible en Internet: <http://www.mailxmail.com/curso-guion-comic-1>

⁵⁷ Ibíd. Disponible en Internet: <http://www.mailxmail.com/curso-guion-comic-1>

⁵⁸ Ibíd. Disponible en Internet: <http://www.mailxmail.com/curso-guion-comic-1>

- **Código de lectura**

Del código de lectura Gordon Philipe dice:

Decimos <<leer>> un cómic (termino anglosajón para denominar historieta). El termino es inadecuado ya que precisamente, en este caso, se trata tanto de mirar y como leer. Y mejor todo a la vez, pues una buena comprensión, no puede ir sin lo primero, ni lo segundo. Lo que caracteriza el cómic es ante todo la sucesión de distintos dibujos que juntos, cuentan una historia. Los personajes hablan, mediante bocadillos (denominados <<filacterias>>); los gritos, los sonidos y los ruidos se transcriben también bajo forma de onomatopeyas; unas imágenes cuyo objetivo consiste en contar algo utilizando el diálogo y restituyendo, si es preciso, el fondo sonoro... La forma en que se presentan estos elementos bastan para diferenciar la historieta del cine, de la novela o la pintura⁵⁹

En otras palabras la narración gráfica emplea un **código de lectura** como lo advierte Hergé, se trata de un lenguaje bimedia, es un sistema gráfico utilizado desde la antigüedad. En la narración gráfica el lenguaje bimedia es esencial, ya que la relación entre imagen y tipografía es muy estrecha y complementaria. Muy usado y mencionado por los estudiosos del diseño de la comunicación gráfica como Joan Costa, ya que es un elemento muy empleado en todos los sectores de los productos del diseño gráfico de la comunicación gráfica.

En los productos editoriales como las novelas gráficas, cómics y mangas, este lenguaje bimedia es esencial, este requiere que particularmente si la tipografía comunica algo a través del texto, la imagen lo reafirme y de paso a otra información que no esté dicho por medio del texto. Por otro lado también se observa el relevo y el anclaje, pues algunas imágenes requieren el refuerzo del texto y en otros casos necesita el texto para comunicar otras ideas que no se ven en la imagen. Otra particularidad reposa en el texto tipográfico, que es integrado a la imagen por medio de los globos de texto o cartucho, formando una sola composición, y no yuxtapuesto como sucede en los libros ilustrados.

Según el autor Will Eisner en su obra⁶⁰ dice lo siguiente:

⁵⁹ GORDON Philiphe. Cómo nace un cómic espiando a Hergé. Pág. 1. Editorial Juventud. Año 1993.

⁶⁰ EISNER Will. La narración gráfica. Pág.58. Editorial Norma. España. 1998.

Cuando un lector lee una página aplica dos conceptos: “atención y retención”. La atención se logra por medio de la imagen provocativa, sugestiva y estética, la retención se logra por medio de la disposición lógica e inteligible de las imágenes, el autor agrega el valor narrativo, ¿Qué tan interesante es la historia? En la narrativa gráfica según Will Eisner el lector lee primero el texto o ve la imagen, pues es incierto debido a que leer el texto y observar imágenes requieren procesos cognitivos distintos, lo que sí es seguro es que el texto y la imagen se complementan, y esto es una facultad importante de la narración gráfica⁶¹.

En conclusión este formato contiene algo único que lo distingue de los demás, es el proceso que requiere para su lectura, y en esto recae la atracción que genera.

❖ Persuasión oculta

Según el autor Diéguez Rodríguez

“la historieta es un producto cultural ordenado desde arriba, y funciona según la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...] así, los comics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”⁶².

En plata blanca, la narración gráfica, sea novela gráfica, cómic o manga es un producto cultural que se encarga de sublimar y reafirmar conocimiento y valores humanos a través de la persuasión oculta, esta es una manera indirecta que persuade al público por medio de los personajes y los hechos que vive los mismo, dejándole al público sacar sus propias dilucidaciones, estando estas mediadas por el diseño de acontecimientos narrativo, en donde el creador organiza hechos y reacciones para que el público responda y piense lo que el escritor quiere, este medio de persuasión es mencionado por el autor Robert Mckee.

⁶¹ EISNER Will. La narración gráfica. 3 ed. España: Norma. 1998. 59 p.

⁶² RODRIGUEZ, J. El comic y su utilización didáctica. El tebeo y sus componentes. ¿Qué es un tebeo?. 3 ed. Barcelona: Gustavo Gili, S.A. 1988. 17 p.

❖ **La pedagogía en la narración gráfica: Docere et movere et delectare**⁶³

Hay que enseñar conmoviendo y deleitando, una de las máximas latinas romanas dentro de la retórica o narrativa universal. Comentada como punto clave por el autor Santiago Posteguillo, quien lo menciona en una de sus entrevistas, argumentando que la enseñanza se debe basar en estos principios, el deleite y el conmovir, siendo una buena herramienta para impulsar el conocimiento, llevándolo al caso específico, la imagen icónica, la imagen cinética deberá deleitar y conmovir al espectador para poder dar a conocer entre líneas la ideología y sucesos de la época histórica en que se ambienta la narración gráfica.

La historieta es un producto cultural ordenado desde arriba, y funciona según Toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una Postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de Los organizadores [...] así, los comics en su mayoría reflejan la implícita Pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores Vigentes⁶⁴

Si bien la novela gráfica o el cómic es un producto impreso tradicionalmente reconocido para un público infantil y adolescente, es también un producto cultural, que hoy en día a tomado su lugar junto a otros productos como novelas y películas, que según los autores mencionados es una excelente y llamativa manera de impartir la cultura, el conocimiento, los valores, y demás conocimiento a través de un sistema de persuasión oculta.

El autor Diéguez Rodríguez comenta:

El comic surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractora casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del “Instruir deleitando”. Los recursos utilizados son múltiples: desde la identificación de un personaje con una ideología a fin de proyectar sobre el personaje, y por transferencia sobre la ideología, unas actitudes definidas, hasta el fácil recurso de incluir unos entrefiletos, en el margen

⁶³ YOUTUBE. David Barbero entrevista a Santiago Posteguillo en programa Forum de ETB. Parte 3 de 4. [en línea] https://www.youtube.com/watch?v=lrQ71T_3UXk [citado el 18 de mayo del 2013]

⁶⁴ RODRIGUEZ, J. El comic y su utilización didáctica. El tebeo y sus componentes. ¿Qué es un tebeo?. 3 ed. Barcelona: Gustavo Gili, S.A. 1988. 17 p.

inferior de la página con información de las más Tradicionalmente identificadas con una cultura institucionalizada⁶⁵.

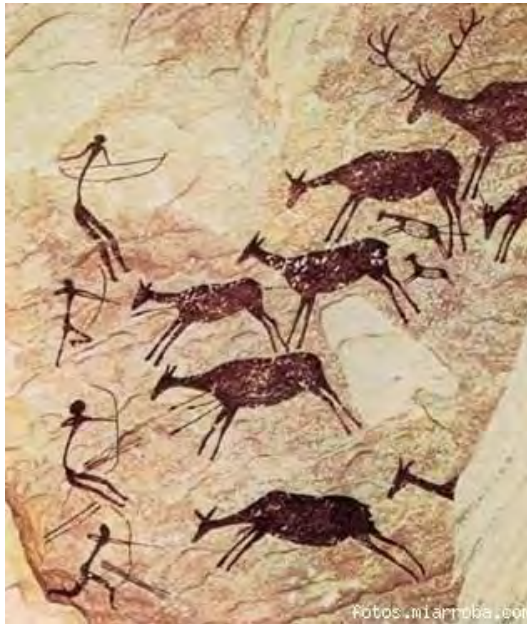
elemento a elemento, el autor muestra las típicas y múltiples herramientas de la narración gráfica, y como expone y hace entender al público la información e ideología que el creador pretende impartir, basándose en el primer elemento estético del deleite que lleva al usuario de la mano por medio de toda una experiencia divertida, y entre línea utiliza otras herramientas más sutiles para presentar lo que él creador quiere exponer, como la personificación de la ideología por medio de personajes simpáticos que generen empatía, como lo menciona el autor Robert McKee, también el uso de escenografías e indumentaria de la época de la narración, que indirecta pero efectivamente enseña al lector los usos y costumbres de la época retratada.

❖ **Abordaje histórico de la Narración Gráfica:** A lo largo de toda la historia humana el hombre ha retratado las tradiciones, usos, costumbres, mitología, aprendizaje, y demás conocimiento en todos los tipos de sustratos y formas posible. Desde que el hombre imprimió su huella, pasando por las runas talladas en las rocas, o las figuras rupestres que pinto en las cuevas cuando no llegaba al canon de homo-sapiens. El ser humano tiene la necesidad de retratar todo a su alrededor por lo que algunos estudiosos llaman **el efecto del miedo**, pues es el miedo a lo desconocido la razón por la cual crea su mitología y a partir de esta explica todo a su alrededor, exponiéndolo de diversos modos iconográficos y tipográficos en todas las culturas.

Los ejemplos son múltiples, Sumeria, Egipto, Grecia, Mesopotamia, e imperio romano, Persia en la historia antigua, pasando por el oscurantismo que a menudo confunden la edad media, en donde el hombre teniendo pocos elementos y temas permitidos de comunicación también tuvo la necesidad de contar a través de la imagen y texto, llegando a encender por segunda vez la luz del conocimiento en la edad media, lo cual generó una segunda explosión de descubrimientos, entre ellos la imprenta, quizás unos de los inventos más importantes de la humanidad.

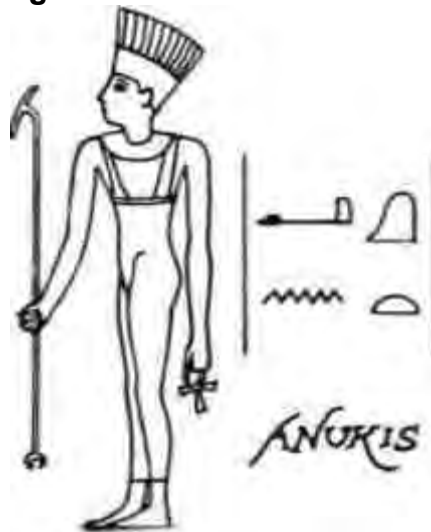
⁶⁵ RODRIGUEZ, J. El comic y su utilización didáctica. El tebeo y sus componentes. ¿Qué es un tebeo?. 3 ed. Barcelona: Gustavo Gili, S.A. 1988. 24 p.

Figura 20. Imagen de pictograma



Fuente: “Gusto por la historia” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014]
Disponible en internet: <http://gustoporlahistoria.com/2009/11/>

Figura 21. Imagen de ideograma



Fuente: “Alconet” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://www.alconet.com.ar/varios/mitologia/egipcia/mito02.html>

Figura 22. Imagen de petroglifo



Fuente: "Wikipedia" [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Petroglifo#mediaviewer/Archivo:Sweden-Brastad-Petroglyph_Skomakaren-Aug_2003.jpg

No hay época historia en la que el humano no haya sentido la necesidad de narrar e impartir los conocimientos, pues es parte de la naturaleza humana el designar todo lo que está en su universo para poder explicarlo por medio de su mitología, lo cual se ve reflejada en su producción de productos con imágenes y texto codificadas para su fácil entendimiento, a continuación el autor Eisner nos reafirma lo anteriormente dicho:

La narración de historias se encuentra hondamente anclada en el comportamiento social de los grupos humanos antiguos y modernos. Las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad. Las historias dramatizan las relaciones sociales y los problemas de la vida, transmiten ideas o tratan de fantasías. La narración de una historia requiere habilidad.

En las eras primitivas, el narrador de historias en un clan o tribu hacía de animador, profesor e historiador. Mediante la narración se conservaba e saber, que iba pasando de generación en generación. Esta misión sigue realizándose en

los tiempos modernos. Por un lado el narrador debe encontrar algo que contar, y por otro debe dominar las herramientas necesarias para poderlo hacer.

Lo más seguro es que los primeros narradores se sirvieran de imágenes rudimentarias respaldadas por gestos y ruidos vocales que más tarde se convirtieron en lenguaje. Con el paso de los siglos, la técnica proporciono papel, imprentas, almacenamiento electrónico y aparatos de transmisión. La aparición de estos inventos afecto considerablemente el arte de la narración Will Eisner⁶⁶.

Figura 23. Gráfico de producciones de narración gráfica según la época y la cultura

| Producciones de narración gráfica segun la cultura y época | | |
|--|------------|--|
| Cultura | Año | Nombre |
| Egipto | 2.800 A.C | Pintura mural egipcia |
| Grecia | 700. A.C | Pintura mural y mosaico mural griega |
| Roma | 400. A.C | Pintura mural y mosaico mural romano |
| Culturas Indigenas Suramericanas | 200. D.C | Códices sagrados precolombinos |
| Edad media (Europa) | 700. D.C | Manuscritos iluminados, Biblia pauperum y Aleluyas |
| Japón | 1.100. D.C | Manga |
| Reino Unido | 1.841 .D.C | Cómic |

❖ **Clasificación de la Narración Gráfica según el país:**

A continuación se mostraran los diferentes nombres que recibe la narración gráfica según la ubicación geográfica en donde se encuentre.

⁶⁶ SCRIBD. Historieta apunte Me1-Dg. [en línea]. <<http://es.scribd.com/doc/189605638/Historieta-Apunte-Me1-Dg>> [citado el 18 de mayo del 2012]

Figura 24. Gráfico de clasificación según el país

| Clasificación según el país | | |
|-----------------------------|----------------|------------------------|
| | Formato corto | Formato extenso |
| Francia | Bande Dessinée | Novela gráfica |
| Belgica | Bande Dessinée | Novela gráfica |
| Cuba | Muñequitos | Novela gráfica |
| Mexico | Monitos | Novela gráfica |
| Demás países latinos | Historietas | Novela gráfica |
| España | Tebeo | Novela gráfica |
| Japon | Manga | Novela gráfica |
| Estados Unidos | Cómic | Novela gráfica (Dōjin) |

A continuación un gráfico diseñado por el autor que muestra como las dimensiones del diseño se ven en estos productos culturales:

Figura 25. Gráfico comparativo de productos de la narración gráfica

| Novela gráfica, Cómic y Manga | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|------------------------------------|-----------|-------|-------|-------------------------|-----------|-------|-------|-------------------|-----------|-------|-------|
| Productos | Cómic - Novela gráfica Źan-zine | | | | Álbum Bande Dessinée | | | | Manga - Dojinshi | | | |
| Sintaxis | | | | | | | | | | | | |
| Semántica | | | | | | | | | | | | |
| Pragmática | | | | | | | | | | | | |
| Morfología | | | | | | | | | | | | |
| | Público | Editorial | Autor | Época | Público | Editorial | Autor | Época | Público | Editorial | Autor | Época |
| | Escuela Norte Americana | | | | Escuela Franco-Belga | | | | Escuela Nipona | | | |

- ❖ **Géneros de la narración gráfica:** Los géneros dentro de las artes narrativas: el cine, la novela, las obras de teatro y la narración gráfica son un aspecto que demarca el interés en común del autor y de la audiencia, por parte del primero en producir una historia, y de los segundos en ser espectadores de la misma, en otras palabras el género es la perspectiva que maneje un autor y su público de ver la sociedad desde un punto de observación donde se analiza la humanidad y se entretienen por medio de este enlace.

Desde este punto de observación (**género**) la humanidad recrea todo su panorama social, religioso, gubernamental, económico, moral, familiar, etc para poder verse reflejados y aprender por medio de este punto de vista, pedagógicamente a través del goce y disfrute de la historia.

Iván Tubau menciona lo siguiente:

Un género narrativo es un modelo o tradición de estructuración formal y temática que se ofrece al autor como esquema previo a la creación de historietas, además de servir para la clasificación, distribución y venta de las mismas. Todo género se clasifica según los elementos comunes de los cómics que abarca, originalmente según sus aspectos formales (grafismo, estilo o tono y, sobre todo, el sentimiento que busquen provocar en el lector), y temáticos (ambientación, situaciones, personajes característicos, etc), de tal forma que «las características de guion, planificación, iluminación y tratamiento»⁶⁷.

Es pues según Tubau un modelo en la que el autor y su público se enmarcan para contar y ser espectadores de un hecho narrativo real o ficticio, en donde se hayan cosas en común basadas en las estructuras particulares que ofrece el guión.

- ❖ **La relación entre la estructura narrativa y el género según Robert McKee:** “Para poder anticiparnos a las expectativas del público debemos dominar el género que utilicemos y sus convenciones”⁶⁸. Según el autor Robert McKee el género impone una serie de convenciones sobre el diseño narrativo, el público conoce esas convenciones y espera encontrarlas, por esto el género determinara y limitara, más es posible desbaratar estas convenciones si se logra un buen diseño narrativo. En otras palabras las convenciones de género son los valores específicos que definen los géneros y subgéneros.

⁶⁷ TUBAU Iván. Curso de dibujante de historietas. 3 ed. Barcelona: CEAC editores. 1975. p. 22.

⁶⁸ MCKEE Robert. El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 118 p.

Los géneros llegan a ser una suerte de método, no debe ser una camisa de fuerza para la idea controladora de la narración, todo género tiene una estructura establecida básica, pero el diseño puede manipular toda la estructura con sus convenciones para presentar un género en particular de otra manera llamativa.

El género debe ubicar al público, y darle lo que pide de una manera original, anunciándoles en el afiche o publicidad que tipo de género es. Por esto uno de los primeros pasos es la elección de género o la combinación de géneros que va componer la obra, porque es el suelo rocoso que produce las ideas más fructíferas, sembrado de convenciones del género en particular. Los géneros van evolucionando y cambiando con la sociedad.

La lucidez de Aristóteles produjo una clasificación basada en el final de la narración y el valor final con la que termina siendo negativa o positiva, también referenciada con el tipo de final: si es sencillo o complejo. Esto dio resultado de cuatro géneros básicos: trágico simple, afortunado simple, trágico complejo y afortunado complejo. A continuación Mckee afirma lo siguiente:

El crítico neoaristotélico Norman Friedman, por otro lado, desarrollo un sistema que de nuevo delinea los géneros por estructura y valores. Tenemos un deuda con Friedman por distinguir tales como: trama educativa, trama de redención, y trama de desilusión⁶⁹.

Aquí podemos evidenciar el rescate fabuloso que realizo Friedman de la obra de Aristóteles, evidenciando la esencia de los géneros.

A continuación se harán un breve repaso los géneros más utilizados dentro de la narración grafica poniendo como ejemplo algunos filmes internacionalmente conocidos:

Aventuras: uno de los géneros más empelado a través de las épocas, pues inspira y realza el instinto humano de descubrir y enfrentar a las fuerzas naturales o externas. Un buen ejemplo es la película de **Indiana Jones** (Año 1981. Director Steven Spielberg)

⁶⁹ Ibid. 108 p.

Bélico: género muy empleado en la narración pues ofrece grandes oportunidades narrativas, pues cuenta con la posibilidad de emplear recursos de todo tipo para cautivar a la audiencia. Un excelente ejemplo es: **Fullmetal Jacket** (Año 1987. Director Stanley Kubrick)

Ciencia ficción o futurista: se divide en tres subgéneros:

- **Mecha(robot):** trata temas a fines sobre la tecnología aplicada en la inteligencia artificial y las relaciones que implican la convivencia entre el ser humano y los robots. Un buen ejemplo es la película: **Inteligencia artificial** (Año 2001. Director Steven Spielberg)
- **Spase opera:** este subgénero toca temas referentes a la aventura espacial matizados con el romanticismo de la vieja escuela del género de aventura de la década de los veinte. Un buen ejemplo es: **Flash Gordon**.
- **Superhéroes:** este en particular es uno de los subgéneros que más fuerza a acogido en los últimos años en toda clase de público, pues ha renovado el imaginario que se tenía del subgénero, pasando de un público eminentemente infantil a un público también adulto. Este toca el tema de los humanos con súper poderes otorgados por la ciencia o la mitología. Un buen ejemplo es: **Los vengadores**.

Cómico y satírico: subgénero muy comercial que emplea situaciones divertidas y llamativas, que fácilmente se identifican con la audiencia. Un buen ejemplo es el filme: **Amor y muerte** (Año 1975. Director Woody Allen)

Costumbrista: subgénero que se ubica en los usos y costumbres de una época en particular, enseñando de manera disimulada a través de la narración la época, siendo muy pedagógico. Un buen ejemplo es la película: **Orgullo y prejuicio** (Año 2005. Director Joe Wright)

Deportivo: subgénero que trata sobre historias que tocan el tema deportivo, enalteciendo la práctica del mismo y las cosas buenas que dejan en el ser humano. Un buen ejemplo de este género es: **Rocky 1** (Año 1976. Director Jhon G. Avildsen)

Erótico o pornográfico: en este género se muestra el lado sensual y sexual del ser humano, como eje principal de la historia. Distinguiéndose dentro de la narración gráfica la tradición japonesa:

- **Echo** : que no muestra el acto sexual.
- **Henao** : mostrándose plenamente pornográfico.

Fantástico y legendario: este subgénero va muy ligado con la aventura pues enaltece mostrando el carácter de acción en busca de un objeto de deseo, que es una característica del ser humano, el estar en constante búsqueda de ese algo. Este tipo de narración se rodea en un contexto mítico fantástico, basándose en las tradiciones culturales y su mitología o creando una nueva. Un buen ejemplo es la obra de J. R. Tolkien con su obra: **El señor de los anillos, El Hobbit y El Silmarillion**.

Histórico: este subgénero consolidado narra generalmente las historias basadas en hechos históricos como la conquista del oeste norte americano llamado género **western** o la segunda guerra mundial. Un buen ejemplo es: **EL bueno, el malo y el feo** el cual toca la guerra civil americana. (Año 1966. Director Sergio Leone)

Policíaco o criminal o serie negra: estilo de narración centrada en los conflictos entre policías, criminales, víctimas y testigos, encerrándolos en un contexto social en donde los valores y la moral son el centro de atención. Un buen ejemplo es la película: **Día de entrenamiento** (Año 2001. Director Antoine Fuqua)

Sentimental y romántico: subgénero muy comercial dentro de la industria del cine, este trata las relaciones entre las parejas o la creación de las mismas, siendo este el punto clave de donde parte el argumento. Este género es muy apetecido por la industria ya que crea mucha identificación con el público. Un buen ejemplo es la cinta llamada: **El amor está por todas partes**. (Año 2003. Director Richard Curtis)

Drama: subgénero que posiciona historias dentro de pequeños grupos o comunidades, tomando como principio las obras clásicas griegas, los dramas giran en torno a las relaciones afectivas o mentales de personajes, y todo lo que puede afectarlas dentro de lo cotidiano. Un buen ejemplo es el filme: **Cinema paraíso**. (Año 1988. Director Giuseppe Tornatore)

De terror: Subgénero conformado por las sensaciones, por la necesidad del ser humano de producir y tener horror y/o terror en sus vidas. Este toca temas míticos, monstruos, homicidio, locura para crear la sensación de miedo profundo en la

audiencia. Un buen ejemplo es la cinta llamada: **Alien, el octavo pasajero**. (Año 1979. Director Ridley Scott)

❖ **Formatos de la publicación de la narración gráfica:** Hoy en día los formatos son variados, en algunos casos llegan a ser únicos dentro de colecciones conmemorativas o especiales, pero generalmente la publicación dentro de la industria de la narración gráfica se acoge formatos económicos y fáciles de reproducir, los cuales son los siguientes.

La tira: generalmente viene incluida en un periódico o revista, esta habitualmente tiene un carácter humorístico, está constituida por un mínimo de 3 viñetas, aunque las hay de dos. Estas pueden ser únicas o ir dentro de una narración que se present
a una vez a la semana o mes.

La página: este formato ofrece más espacio narrativo, puede estar cubierto de una sola ilustración de viñeta o del número de viñetas que cree oportuno el autor para contar su historia, en vista de la leibilidad y legibilidad.

El Cómic: también llamado Cómic Book, tebeo, historieta o manga, morfológicamente tiene aspecto de revista, de un formato usual de 16 cm por 26cm, esta contiene una o más historias dependiendo del editor.

La novela gráfica: morfológicamente tiene la forma de un libro, toca temas más profundos que la historieta, toda la narración va contenida en un único tomo, en algunas ocasiones en dos o tres tomos, tiene un formato usual de 30 por 22 cm.

E. E-Cómics: es la narración gráfica presentada a través de medios digitales como los PC, Laptop, tabletas o celulares. Estos debido a su formato digital tienen otras posibilidades pero también han generado controversia por los derechos de autor dado su facilidad para el plagio.

❖ **Procesos de producción de la narración gráfica:** En dicho proceso hay varias cosas a tener en cuenta, la primera parte es la posible publicación, pues en algunos casos la editorial contrata a un autor o grupo para la producción de una obra, en algunos casos es el mismo autor o grupo que propone la obra a la editorial. También los productos se realizan independientemente sin tener en cuenta la figura de la editorial, produciendo dicha obra según se requiera y/o se pueda. Usualmente este proceso se cumple para los cómics que se elaboran

en equipos de trabajo, por otro lado para las novelas gráficas se omite el trabajo en grupo debido a que típicamente se realiza por un único autor en la mayoría de casos.

Guionista: Según el autor Robert McKee el guionista es la piedra angular de la producción de la narración, ya que él es el encargado de crear toda la razón de ser del producto cultural. Él concibe su *visión universal* de la historia, *la premisa*, *la idea controladora*, elige la trama, selecciona el *género*, la *ambientación*, los *personajes*, en otras palabras dice de donde y hacia dónde va la historia sin pasar nada por alto. De esta manera su trabajo se nota en el argumento, la escaleta y en últimas en el guión que él crea.

Hoy en día después de crear el guión, el siguiente paso es la creación del guión técnico, en este paso, hay dos vertientes: en una el guionista y el ilustrador lo crea completo, disponiendo que va en cada página, viñeta y cualquier otra unidad de la narración a en formato escrito.

En la segunda vertiente el guionista deja el trabajo al dibujante (**ilustrador**), este decide cómo mostrará lo que está escrito (en el guión) por medio de su visión particular basada en el guión que le entrega el guionista, creando sinergia y mejorando generalmente la narración gráfica.

Dibujante: El siguiente paso, según la vertiente en que trabaja, este dibuja en limpio todo lo que esté en el guión técnico para después entintarlo, de la otra manera él realizara el guión técnico basado puntualmente en lo que esté en el guión, pero dibujando el guión técnico a su manera, para posteriormente pasar este a dibujo en limpio y dejar todo listo para la entintada. En él recae también el diseño de personajes, vestuario, escenarios y todo el arte conceptual basado en el guión.

Entintador: este eslabón en la producción del producto cultural se encarga de dar los últimos retoques necesarios al dibujo, pone tinta análoga o digital a los dibujos hechos a lápiz, agregar los textos dentro de los globos de texto, onomatopeyas y rotular las páginas del cómic.

Colorista: en este paso las páginas son entregadas para darles el color con efectos en un acabado estético y definitivo, ayudando a la riqueza de la narración gráfica. Hoy en día este proceso se realiza en software de retoque digital como **Photoshop**.

Edición: este es el último paso para la creación del producto narrativo gráfico, en este paso se entrega todo el material listo para tener la última revisión por parte del editor, observando que no haya errores. Posteriormente el producto es mandado a la sección de impresión para las pruebas de impresión, seguidamente se publica

❖ **Elementos de la narración gráfica:** En este segmento se tratará los temas que conforman los elementos de la narración gráfica según lo planteado por el autor Román Gubern en su libro **El lenguaje de los Comics**, y el autor Perucho Mejía G en su libro⁷⁰. A continuación se ordenará y explicará los elementos de la narración gráfica.

❖ **Unidades significativas:** son todos los elementos que conforman la viñeta.

La viñeta: según Perucho Mejía G es “espacio virtual de la diégesis y momento de la acción, unidad mínima de significación en el cómic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada”⁷¹.

Generalmente no significa nada por si sola y por ello también la componen otras unidades. Usualmente es rectangular, autores como Frank Miller emplean las viñetas dependiendo de la ambientación, en lugares citadinos emplea viñetas alta y estrechas para dar la sensación de ciudad, pero en los ambientes rurales emplea las horizontales para representar el paisaje más suave y plano de la naturaleza. En ocasiones también se usa las viñetas irregulares para ilustrar la situación del personaje en el momento.

⁷⁰ MEJÍA Perucho. Semiotica del cómic. 2 ed. Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes. 2001. 23 p.

⁷¹ Ibid. 23 p.

Figura 26. Imagen de viñeta



Fuente: “Diario informe” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://diarioinforme.net/wp-content/uploads/2013/10/bio-hazard-batman-comic-anime-animated-2483243.png>

El marco: es el apoyo estructural, que da a la viñeta de autonomía y la distingue de las demás que están cerca de ella, este es el espacio que se dispone en la página para esta viñeta, articulada a todo el diseño de la página integral. Este enfoca al lector en un punto en especial, dotado de dos dimensiones que construye una ilusión con el recurso de la perspectiva para dar la impresión de tridimensionalidad.

Figura 27. Imagen de marco



Fuente: “Diario informe” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://diarioinforme.net/wp-content/uploads/2013/10/bio-hazard-batman-comic-anime-animated-2483243.png>

- ❖ **Macrounidades significativas:** esta denominación hace referencia a la morfología final del producto cultural, en cuanto a su estética siendo de carácter sintético, desvelándose en el formato seleccionado para su publicación como: página, media página, tira diaria, etc.

El estilema: Perucho Mejía G señala como otros autores que este es la forma en que el ilustrador, entintador y colorista expresan todos los elementos pictóricos que conforman la narración gráfica como un simple trazo, un globo de texto o una onomatopeya, aportándoles el estilo propio del ilustrador, entintador y colorista, conformando así una diégesis gráfica, mostrando como ellos perciben el mundo que los rodea. “Debe ser eficaz en el empleo del trazo, contornos, el entintado, el relleno, los sombreados, el uso de la tipografía... Puede ser figurativo, hiperrealista, realista, minimalista, abstracto, caricaturesco o experimental.”⁷²

Figura 28. Imagen de estilema



Fuente: “Good ok bad” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://goodokbad.com/index.php/reviews/sharaz_de_tales_from_the_arabi_an_nights_review

⁷²MEJÍA Perucho. Semiotica del cómic. 2 ed. Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes. 2001. 32 p.

El encuadre: conocido dentro de la generalidad como “plano”, delimitando lo que se puede ver en la viñeta, este muestra la parcialidad del contexto en donde acontece la narración, hay varios tipos de planos dentro de la teoría:

Figura 29. Imagen de encuadre



Fuente: “Comic vine” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://www.comicvine.com/forums/gen-discussion-1/favorite-frank-cho-vs-guillem-march-1537393/>

- **Primerísimo primer plano:** muestra los detalles más extremos de una toma o escena.

Figura 30. Imagen de encuadre



Fuente: sitio web “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_I5OSo

- **Primer plano:** generalmente se enfoca en mostrar los gestos de un personaje en algún momento o un objeto importante.

Figura 31. Imagen de primer plano



Fuente: “Tebeosfera” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/tecnicas_para_la_elaboracion_de_un_guiion_para_historieta.html

- **Plano medio:** tipo de plano que encuadra y muestra lo que sucede en el espacio más cercano al personaje u objeto, generalmente se define como lo que se muestra desde la cabeza hasta la cadera.

Figura 32. Imagen de plano medio



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_I5OSo

- **Plano americano:** tipo de plano que encuadra y muestra lo que sucede en el espacio más cercano al personaje u objeto, generalmente se define como lo que se muestra desde la cabeza hasta casi las rodillas.

Figura 33. Imagen de plano americano



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_I5OSo

- **Plano general:** este muestra el entorno cercano de los hechos, llegando a cubrir todos los hechos de importancia narrativa sin redundar en algún tipo de información.

Figura 34. Imagen de plano general



Fuente “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_I5OSo

- **Gran plano general:** tipo de plano que se encarga de mostrar al público todo el contexto posible de donde acontece la historia, definiendo la ambientación de la narración, adquiriendo una función informativa.

Figura 35. Imagen de gran plano general



Fuente: “Sutorimanga” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://www.sutorimanga.com/2011/03/tutorial-los-tipos-de-plano-segun_02.html

La angulación: está delimita lo que se puede ver en la viñeta, también muestra la parcialidad del contexto en donde acontece la narración desde la posición del lente observador, hay varios tipos de planos dentro de la teoría que dotan al plano de significado. Perucho Mejía G señala que la angulación tiene una función de distinción (función diacrítica).

Angulación normal: angulación natural, los objetos dentro de la composición como humanos y objetos se ven desde la altura del ser humano, dotándolo de una semántica de igualdad u normalidad.

Figura 36. Imagen de angulación normal



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_l5OSo

- **Cenital:** punto de vista antinatural totalmente perpendicular al suelo, este busca recrear la vista de un ave volando. Este tiene un carácter informativo del contexto.

Figura 37. Imagen de angulación cenital



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_l5OSo

- **Picado:** el lente se muestra desde una posición elevada apuntando al suelo, otorgando la propiedad de restarle importancia a lo que se observa, dándole un tinte de percepción infravalorado según lo que se requiera.

Figura 38. Imagen de angulación picado



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_l5OSo

- **Contra picado:** tipo de angulación en la que el lente se ubica a baja altura, apuntando en un ángulo entre 20 grados a 95 grados desde el suelo, creando la sensación de engrandecer a lo observado, dándole un carácter de importancia o grandeza según se requiera.

Figura 39. Imagen de angulación contra picado



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_l5OSo

- **Subjetivo:** angulación que propone al lector ponerse desde la perspectiva de uno de los personajes, como si estuviera viendo desde los ojos del personaje.

Figura 40. Imagen de ángulo subjetivo



Fuente: “Ngichile” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://ngichile.bligoo.cl/y-estos-son-los-planos#.U3QsQ_I5OSoo

El espacio virtual (perspectiva): espacio gráfico empleado dentro del dibujo e ilustración para ubicar los objetos de la composición para generar la sensación de profundidad desde la línea horizonte, los puntos de fuga y la gradación de los elementos.

❖ **Microunidades significativas:** es cada elemento que compone las viñetas, estos se articulan para aportar significado en su composición, siendo exclusivas de la narración gráfica, estos elementos pueden o no estar todos ubicados en una viñeta, el uso de estos está directamente bajo el criterio del autor. A continuación se definirán según el texto de Perucho Mejía G:

Globo de texto: también llamado como Balloon o Bocadillo, es una convención dentro de la narración gráfica empelada para expresar gráficamente los diálogos de los personajes, pensamientos o sonidos producidos por la radio, tv, etc.

Figura 41. Imagen de globo de texto



Fuente: “Guardia oscura”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://guardiaoscura.com/2014/02/11/wolverine-vol-5-marvel-now/>

Cartuchos (cartelas): llamado también *didascalias*, convención que se utiliza para contextualizar los lugares de los hechos o expresar el paso del tiempo, también se usa para implementar la voz en off del narrador.

Figura 42. Imagen de cartucho



Fuente: “Guardia oscura”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://guardiaoscura.com/2014/02/11/wolverine-vol-5-marvel-now/>

Tipografía (rotulación): elemento que colabora desde la lecturabilidad y legibilidad tomada desde el autor Jorge Frascara en su libro **¿Qué es el diseño de información?**⁷³, quien define a la legibilidad como el reconocimiento de letras (percepción), y legibilidad como se comprende el texto (cognitivo).

Esta también se define o se crea según los criterios editoriales del autor, creando compatibilidad con la narración y aportando en su expresión como también lo señala Perucho Mejía G.

Figura 43. Imagen de tipografía



Fuente: “Fernando espacio amor y locura”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet:
<http://fernandoespacioamorylocura.blogspot.com/2009/05/quien-teme-al-lobezno-feroz.html>

Metáforas visuales: o signos mudos, esta es una convención gráfica que comunica el estado de ánimo de personajes por medio de caracteres tipográficos a modo de metáforas. Por ejemplo el signo de interrogación significa un estado de conmoción o duda, los signos de admiración significa alteración, etc.

⁷³JORGE Frascara. ¿Qué es el diseño de información?. 3 ed. Argentina: Infinito. 2011. 23 p.

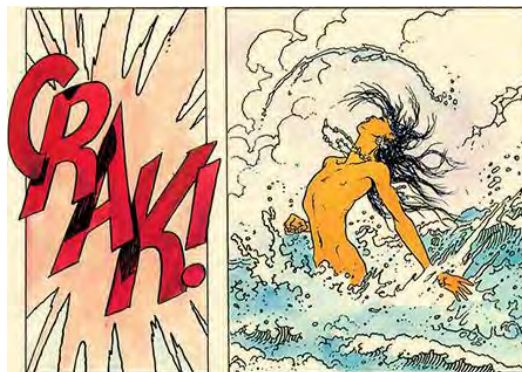
Figura 44. Imagen de metáfora visuales



Fuente: “Gt artístico literario”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014]
Disponible en internet: <http://gtartisticoliterario.blogspot.com/2012/02/metafora-visual-en-el-comic.html>

Onomatopeyas: son **sonogramas** que significan un grito visual, símbolos gráficos que equivalen a un fonema, los cuales representan los sonidos ambientales de objetos, maquinas, animales, etc.

Figura 45. Imagen de onomatopeya



Fuente: “Arte secuencial”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://artesequencial.com.es/index.php/vinetas/vinetas-para-la-historia-xli-verano-indio-prendiendo-la-llama-de-la-discordia/>

Figura cinética: recurso gráfico que utiliza la composición de la imagen dentro de la viñeta para simular y representar el movimiento de algo captando el momento en que más se vea retratada dicha acción. Esto dota a la viñeta con un carácter activo y llamativo.

Figura 46. Imagen de figura cinética



Fuente: “Manomanka”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: http://www.manomanka.com.ar/2008_11_01_archive.html

La adjetivación: propiedad que crea el autor en una imagen para darle un carácter definido a la misma, por medio de la angulación, la iluminación y los planos.

Figura 47. Imagen de la adjetivación



Fuente: “Cuadrivio”[el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://cuadrivio.net/2011/03/el-comic-como-herramienta-narrativa/>

5.1.4.2. El cómic. A continuación se observará el cómic desde la perspectiva del diseño de la comunicación gráfica, apoyándose en el libro *La huella en la penumbra, Diseño, el arte de ilustrar* desde el concepto del docente Ricardo Castro Ramos.

El cómic o historieta, es dentro de la morfología un cuadernillo de un formato de 16 por 22 centímetros, de aproximadamente 20 páginas, de un sustrato económico y delgado. Dentro de la semántica este se define como un producto social que enarbola una significancia que produce el autor para crear algún sentido y significado en un público generalmente infantil y juvenil. Dentro de la pragmática este es un producto cultural que tiene un uso ante todo de disfrute y goce, como una experiencia estética, pero que entre líneas es un material didáctico altamente pedagógico. Dentro de la sintaxis es un compendio de imágenes icónicas y tipografía en texto que recoge la obra intelectual del autor, y que está compuesto y diagramado desde el lenguaje bimedia con su respectivo código de funcionamiento y lectura.

El cómic, (historieta) es ante todo un producto cultural que contiene una serie de imágenes con texto incluido que cuentan una historia al público, a continuación el autor expone su definición:

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Y los autores en su mayoría se adaptan: así, los Cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagógica de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes⁷⁴.

El autor nos señala que la narración gráfica, particularmente la historieta (cómic) es un producto cultural estructurado desde la misma cultura, valiéndose de ella para formar un mensaje encriptado en el subtexto y que opera por medio de la percepción oculta, aportando y/o reforzando los valores clásico o creando nuevas ideas o imaginarios dentro de la sociedad.

⁷⁴ ECO Umberto. *Apolíticos e Integrados*. 3 ed. España: Lumen. 1984. 299 p.

5.1.4.3. Novela gráfica. La novela gráfica nace inspirada en el cine de autor francés (nouvelle vague) donde el creador autor se desprendía de toda la carga de la industria y se retiraba hacia su propio ser para retornar con su propia visión de su mundo particular, es de esta corriente que la novela gráfica brota y se inspira según el autor Pablo De Santis en su libro⁷⁵, así el autor nace en el nuevo público adulto. Pablo de Santis menciona en su libro lo siguiente: “sino como el hombre capaz de explorar en su interior y regresar con imágenes”⁷⁶, de este modo explica como el autor se aleja de las editoriales de cómics donde la postura editorial es autoritaria y se embarca en la creación de su propia obra orientada para un público adulto, poniendo como ejemplo a Jean Giraud (Moebius) como el emblema del nuevo autor, el primer novelista gráfico.

Figura 48. Viñeta de “Blueberry”



Fuente: “Rtve” [el línea] [consultado el 13 de mayo de 2014] Disponible en internet: <http://www.rtve.es/noticias/20100630/comics-del-oeste-lectura-ideal-para-calurosas-tardes-verano/337817.shtml>

A continuación se observará a la novela gráfica desde la perspectiva del Diseño de la Comunicación Gráfica, apoyándose en el libro **La huella en la penumbra, Diseño, el arte de ilustrar desde el concepto** del docente Ricardo Castro Ramos.

⁷⁵ SANTIS Pablo. La historieta en la edad de la razón. 3 ed. Argentina: Paidós. 2004. 54 p.

⁷⁶ Ibid, 18 p.

La novela gráfica es dentro de la morfología aproximadamente un libro de un formato de 29 por 31 centímetros, de aproximadamente 100 páginas, de un sustrato de coste medio o alto en comparación con el cómic. Dentro de la semántica este se define como un producto social que enarbola una significancia que produce el autor para crear algún sentido y significado en un público joven, jóvene adulto y adulto por su contenido mucho más profundo e interesante que el del cómic. Dentro de la pragmática este es un producto cultural que tiene un uso ante todo de disfrute y goce, como una experiencia estética, pero que entre líneas es un material didáctico altamente pedagógico. Dentro de la sintaxis es un compendio de imágenes icónicas y tipografía en texto que recoge la obra intelectual del autor, y que está compuesto y diagramado desde el lenguaje bimedia con su respectivo código de funcionamiento y lectura.

Históricamente este producto editorial posmoderno, naciente en la década de los sesenta, característico por romper con el esquema tradicional del cómic (historieta). Nació en su génesis de la recopilación de varias tiras de cómic, conformando un formato vasto, en algunas ocasiones algunos autores se asociaban para crear un compendio de varias historias. Al poco tiempo apareció la vertiente **Underground**, que motivado por fenómenos culturales como las drogas, la guerra, la liberación sexual, intervinieron con nuevos temas renovando el imaginario que se tenía de la narración gráfica, llegando a un público joven, joven adulto y adulto con temas mucho más maduros, interesantes y profundos que tocaban toda la universalidad del género humano. Ahora y por otro lado Wikipedia señala sobre la novela gráfica lo siguiente:

Es un término controvertido, que puede referirse tanto a un formato de publicación como a un tipo moderno de historieta para adultos surgida a finales del siglo pasado. En su sentido más estricto, puede definirse por los siguientes rasgos: formato de libro, Un único autor y más raramente un grupo de ellos, Una única historia, extensa y con tendencia a la densidad, Pretensiones temáticas de la Literatura con mayúscula, con recurso al subjetivismo autobiográfico, flash back, diferentes tiempos narrativos, etc, Destinada a un público maduro o adulto⁷⁷.

En consecuencia la novela gráfica carece de una definición exacta pues diversos autores no logran dar una forma definida a este círculo, en el público de este tipo

⁷⁷Wikipedia [en línea][citado el 18 de mayo del 2012]Disponible en internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Novela_gr%C3%A1fica>

de material generalmente tampoco se concretan una idea clara, pero si existen unas ideas con un buen nivel de acierto que son recogidas en Wikipedia.

5.2. MARCO CONTEXTUAL

En Colombia, específicamente en Santiago de Cali, la narración grafica ha tenido poca importancia comercial, en el ámbito académico la situación es parecida, pues hay pocos estudios serios que traten el tema con el rigor académico. Pero en las últimas dos décadas a partir del gran boom de las películas basadas en novelas gráficas, este formato ha tomado vigencia e importancia, sorprendiendo al público, con películas como: **V de vendetta**, **300**, **Sincity** entre otras basadas en la narración gráfica.

Por lo anterior algunos jóvenes han comenzado a indagar sobre el tema tomando un carácter más formal, llegando a tratar de contar historias por medio de la narración gráfica, pero el problema persiste ya que en estos momentos no hay una metodología clara y efectiva que ayude al autor a crear buenas narraciones que logren ser coherentes y efectivas.

Seria falso decir que en Colombia o Cali, no hay artistas de gran renombre, que trabajan la pintura o la ilustración, incluso llegando al mercado Norteamericano como Carlos Garzón, quien colaboró para la adaptación de **Star wars** y **Flash Gordon** en al cómic, o más recientemente con **Sambo Dende** el vengador de los esclavos, en manos de Nicolás Rodríguez, autor y gerente de 7G Comics, que ha sido la única historieta que está logrando incursionar en el mercado nacional e internacional con éxito.

En el contexto caleño, hay una fundación llamada **Calicomix** que se encarga de ayudar a crear un grupo en Cali dedicados a la narración gráfica, dibujo e ilustración, con el fin de promover la práctica y la creación de productos de esta índole. También congregan a los autores más conocidos de la ciudad, del país e internacionalmente realizando una vez al año el congreso Calicomix, donde hay talleres, conferencias y ciclos. Pero dejando este grupo de personas aficionadas apasionadas por la narración gráfica, el problema es de profundidad, no hay un protocolo de referencia proyectual para la creación y producción de narraciones gráficas, siendo esta una disciplina multidisciplinar y compleja. Por esto en los últimos años este tema ha comenzado a iniciar el interés por estudiantes de la comunicación gráfica, que están en la labor de resaltar desde el punto académico dicho formato.

También se debe mencionar el trabajo de Tulio Andrés Álvarez Caicedo que realizó para su proyecto de grado un cómic de la caída del imperio romano, tomando los códigos históricos e iconográficos como referente conceptual, realizando un gran trabajo conceptual derivada de una buena investigación referencial.

5.3. MARCO METODOLÓGICO

Anteriormente en el inicio de documento se advierte que hay intentos de documento que tratan métodos para la creación de una novela gráfica, cómic o manga. Este protocolo tiene como intención ser adaptable a cualquier temática o época histórica, que guíe de la mejor manera al hipotético usuario, desde el principio hasta el fin, que ayude al usuario a tomar sus deseos intrínsecos de narrar una historia de manera gráfica haciéndole ver de manera flexible todos los pasos que se deben de tener en cuenta para narrar gráficamente, sin que por ello se sienta cohibido por un método de hierro como lo menciona el maestro Jorge Frascara en el taller de Supervisual del 2012, por el contrario el método como bien lo dice él, debe ser flexible, pero no por ello deja de ser proyectual.

Actualmente hay dos protocolos básicos para la creación de narrativa gráfica, el primero empleado por el maestro Hergé, y el segundo observado por los autores JoséM. Parramón y Jesús Blasco, y Will Eisner. Ambos protocolos tocan temas importantes dentro de la realización de narrativa gráfica, pero carecen de ayuda en la creación de la narración, que es el principal componente de un producto cultural, también falta en el proceso al no ayudar a presentar herramientas que ayuden al usuario a recolectar información para seguidamente jerarquizarla con algún protocolo, tampoco da luces de como el usuario deberá de tratar el material escrito en forma de literatura o un guión para posteriormente pasarlo al guión técnico.

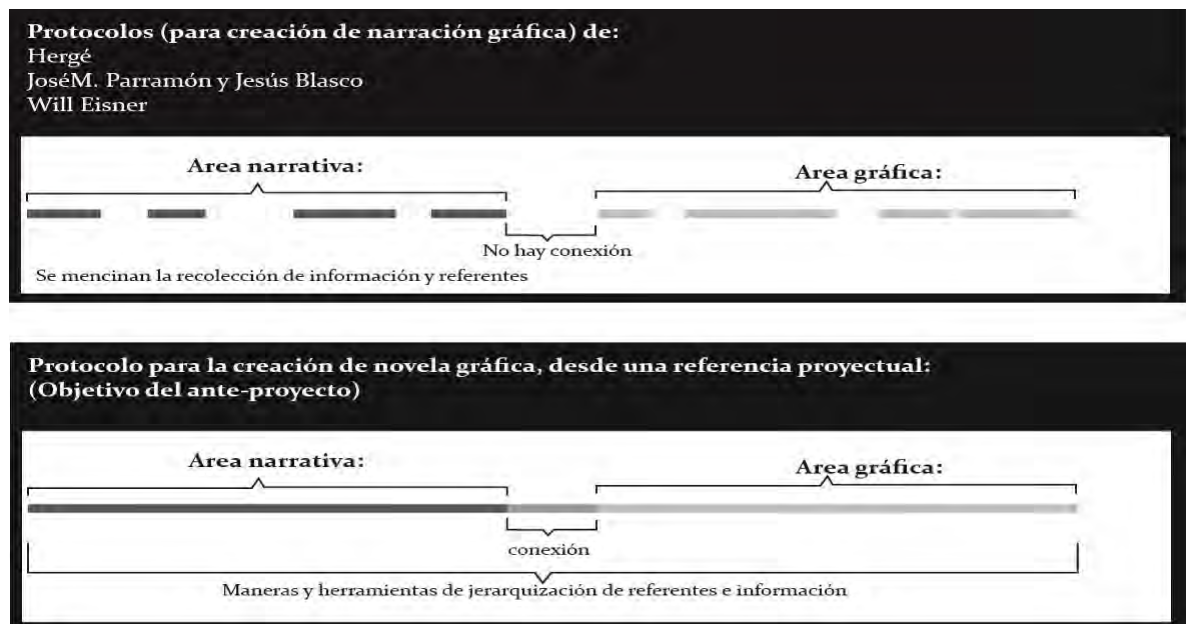
En resumen los protocolos existentes no tocan temas imperativos como:

- No hay una guía de cómo acoger la idea básica del usuario, ayudarlo a narrar y ayudarlo a crear una narración clara y efectiva.
- No hay un proceso claro de cómo el usuario deberá jerarquizar toda la información referencias, ni se menciona herramientas.
- No hay un proceso de como el usuario deberá pasar del material escrito a un guión técnico.

Por otro lado se debe rescatar los puntos favorables de los protocolos anteriormente nombradas, en dichas se tratan concejos de cómo se pueden hacer más interesantes el componente escrito (creación de personajes, el suspenso narrativo, etc) y el componente gráfico dentro de la narración gráfica (concejos de cómo deben ser las viñetas), también se dan pautas de cómo se podrían realizar viñetas, onomatopeyas, tipográfica, como se debe hacer un guión, menciona las bases de donde conseguir información para crear referentes, muestran el proceso de creación de cómics (historietas) del proceso que se debe realizar (pasando por el bocetado a lápiz, entintado, coloreado y edición. La última de estas se menciona pero no se dice como), pero hay falencias e inconexiones que no responden a un protocolo de referencia proyectual integral y adaptable para la creación de productos culturales tales como la novela gráfica o el cómic.

Como resultado de la investigación realizada dentro de los protocolos que se pudieron rastrear, se encontró en vista de lo anterior que hay una serie de pasos que aparecen dentro de las existentes, acaparando segmentos de un protocolo, más no están conexos como se ve en el siguiente gráfico que presenta una idea de un protocolo, a continuación un gráfico aportado por el autor:

Figura 49. Gráfico de comparación de protocolos



Con lo anterior se busca crear un protocolo que involucre integralmente todos los procesos proyectuales que obedecen a la creación de un producto cultural tales como la novela gráfica, el cómic o el manga, el cual el usuario tome de la mano y sea guiado por el mismo de forma integral, clara, efectiva y flexible en vista de lo posible.

5.4 MARCO CONCEPTUAL

Angulación: lente que toma el punto de vista del espectador, mostrando una parte enmarcada de la diégesis, controlando lo que se puede ver con el fin de ayudar a la narración.

Código: sistema de convenciones impuestas por un autor para imponer sintaxis y semántica en un producto o producción.

Comic: El cómic o historieta, es dentro de la morfología un cuadernillo de un formato de 16 por 26 centímetros, de aproximadamente 20 páginas, de un sustrato económico y delgado. Dentro de la semántica este se define como un producto social que enarbola una significancia que produce el autor para crear algún sentido y significado en un público generalmente infantil y juvenil. Dentro de la pragmática este es un producto cultural que tiene un uso ante todo de disfrute y goce, como una experiencia estética, pero que entre líneas es un material didáctico altamente pedagógico. Dentro de la sintaxis es un compendio de imágenes icónicas y tipografía en texto que recoge la obra intelectual del autor, y que está compuesto y diagramado desde el lenguaje bimedia con su respectivo código de funcionamiento y lectura.

Dibujar: copia análoga de un objeto inerte o vivo en algún tipo de sustrato por medio de instrumentos **kirográficos** en manos del dibujante.

Didáctica: según el diccionario de la Real academia Española es perteneciente o relativo a la enseñanza, Propio, adecuado para enseñar o instruir.

Diégesis: representa en la narración el mundo que construye el autor para poner en el su historia, este debe ser verosímil para poder que haya un contrato narrativo entre el autor y el lector.

Encuadre subjetivo: Perucho Mejía G apunta también como visión subjetiva. Este recurso sugiere al lector que es lo que está mirando el personaje, mostrando como el personaje mira algo con atención y después otra viñeta donde se ve lo que este personaje mira, aportando una carga dramática y de doble punto de vista.

Estética: según el diccionario de la Real academia Española es perteneciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza. ***Placer estético.***

Estilema: es el estilo que un ilustrador, entintador y coloreador tienen para representar la diégesis de la narración.

Flash-Back: recurso narrativo que se emplea alterando la línea cronológica de la historia, devolviéndose al pasado para contar un hecho.

Flash-Forward: recurso narrativo que se emplea alterando la línea cronológica de la historia, adelantándose al futuro para contar un hecho.

Fonemas: compendio de signos gráficos dentro del arsenal de la lengua materna, que representan algunos sonidos y entonaciones.

Gestemas: Perucho Mejía G apunta que este recurso se emplea dentro de la viñeta para remarcar partes o elementos de personajes u objetos para connotar rasgos emotivos o psicológicos.

Guion literario: piedra angular de toda narración gráfica, es en sí la historia contada a modo de una novela, pero dentro de la narración gráfica ocupa el espacio más imperativo, ya que de ella todo deriva, es la historia contada solo con palabras.

Guión técnico: es el borrador muy definido, claro y preciso de lo que llegará a ser el producto cultural, sea cómic o novela gráfica, en este se detalla desde la construcción de la portada, páginas, viñetas; definiendo precisamente que textos, onomatopeyas o cartuchos van en qué lugar, estando listo para pasar al siguiente paso que es el dibujo, entintado, coloreado y edición.

Iconografía: según el diccionario de la Real academia Española es descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos.

Ilustración: Disciplina artística y conceptual que se basa en el dibujo para reconstruir la realidad, alterarla o crear otra con el fin de comunicar algo preciso.

Lenguaje bimedia: Modo de transmitir conocimiento, ideas o información con el empleo coordinado y complementario de imagen y texto.

Literatura: modo artístico de expresión de una lengua universal, llegado también a significar todas las producciones literarias de la humanidad, también se refiere al estudio de las obras literarias. También se refiere a conjunto de obras que tratan temas en particular.

Mass-Media: medios masivos, que emplean la comunicación a través de impresos, ondas de radio o televisión para comunicar algo.

Medio impreso: producto editorial que responde a un sistema editorial, que contiene las cuatro dimensiones: morfología, sintaxis, pragmática y semántica, conteniendo en una relación de sinergia imágenes, texto, símbolos, signos, etc.

Metalenguaje: según Perucho Mejía G es la “relación crítica verbal de contenido entre dos significantes”⁷⁸, en diseño gráfico se le denomina lenguaje bimedia, pues es la relación articulada y eficaz entre la imagen y el texto, creando una sinergia que hace de esta pareja un medio de comunicación más potente que acontece en la narración gráfica.

Morfología: Se define como la estructura interna y externa de algo, siendo esta su apariencia física o externa.

Narración Gráfica: técnica que emplea el lenguaje bimedia: imágenes y texto para comunicar historias o ideas.

Pedagogía: según el diccionario de la Real academia Española es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

Persuasión oculta: Modo disimulado, sutil, pedagógico y efectivo de reforzar comportamiento, ideología o información a una audiencia por medio de la narración en cualquiera de sus formas.

⁷⁸ MEJÍA, P. Semiotica del cómic. 3 ed. Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes. 2001. 114 p.

Peso narrativo: Para este protocolo dicha palabra representa un valor que el usuario asigna a cualquier fragmento de narración, sea escrita (formato literario) o con imágenes y texto (formato narrativo gráfico), esta representa una importancia que se le da a un fragmento de narración, el cual puede pesar más o menos que otros fragmentos.

Pictograma: según el Andrés Lomeña, esto es la forma más primitiva de escritura y se define como un conjunto de signos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar.

Relato: Referente a la historia o la Narración.

Semiótica: Conjunto de normas o reglas que rigen la relación existente entre Signos, objetos y situaciones. Siendo la teoría general de los signos y símbolos.

Sombras chinescas: Perucho Mejía G dice en su libro⁷⁹ que este es un recurso que emplea el contorno para expresar con la fuerza de lo icónico algún hecho que acontece en la narración de forma dramática, simbólica y simplificada, a la acción le es eliminada el detalle para expresar con fuerza.

⁷⁹ Ibid 32 p.

6. PROTOCOLO

El diseño del protocolo de referencia proyectual para la realización de novelas gráficas, cómics y manga estará sujeto a dos áreas, la teórica y la práctica.

La documentación teórica recolectada a través de los años conforme los datos necesarios para poder aprender técnicas, maneras y procedimientos con el fin de poder llevar a cabo la creación del protocolo. Por otro lado está basado en el área práctica que ha generado conocimientos por medio de la experiencia adquirida en la elaboración de una novela gráfica histórica personal del autor.

Dichas dos áreas se ven reflejadas en la propuesta de estructura para diseñar narración gráfica, en otras palabras el protocolo. A continuación se expondrá la estructura que compone dicho método.

Protocolo para la creación de novela gráfica, cómic y manga, desde una referencia proyectual:

Dicho protocolo contiene dos grandes áreas:

- **Bloque narrativo:**
- **Bloque gráfico:**

Bloque narrativo: en dicho bloque metodológico se desarrolla toda la información que incumbe al proceso de creación de la historia dentro de la narración gráfica, también contiene el proceso de recolección y organización de la información pertinente para la creación de la misma historia, produciendo dos opciones: una narración literaria o un guión, también aporta herramientas para poder dar buen camino a dicho bloque dentro del protocolo.

Bloque gráfico: en dicho bloque se pasara del material literal narrativo sea narración literaria o guión, y se hará un acogiendo de dicho material al componente gráfico, pasando por un proceso que abarca la transformación del material escrito a grafías (viñetas), mostrando el proceso de como convertir las palabra escrita a viñetas.

6.1. BLOQUE NARRATIVO

Nota: Durante todo este proceso la indagación literaria, histórica y de referentes gráficos se realizara independiente del paso en que el usuario se encuentre.

Paso 1: Selección y posicionamiento de piedra angular:

En este paso se busca dar luces al usuario de como iniciar de la nada una narración, estos aportes los brinda e autor Robert Mckee⁸⁰. (sea desde: el personaje, hecho histórico, temática o por contexto específico)

Punto 1: Descubrimiento y elección de la visión universal del creador de la narración: véase página 33.

Punto 2: Creación de la idea controladora: véase página 35.

Punto3: Elección del público: esta se tendrá en cuenta desde el inicio, más no deberá restringir de desarrollo de los siguientes puntos, solo servirá como guía en la toma de decisión a través de todo el desarrollo narrativo. También se deberá tener en cuenta que el público tiene referentes que lo median e influncian, tales como: el cine (siendo quizás el más referencial), el teatro, la narrativa escrita, la multimedia, la televisión, la radio, el internet, etc. véase página 35, página 65 a 69.

Punto 4: Elección del género narrativo: véase página 36, página 66 a 70.

Punto 5: Creación de la premisa: véase página 34.

Punto 6: Elección del Incidente incitador: véase página 35.

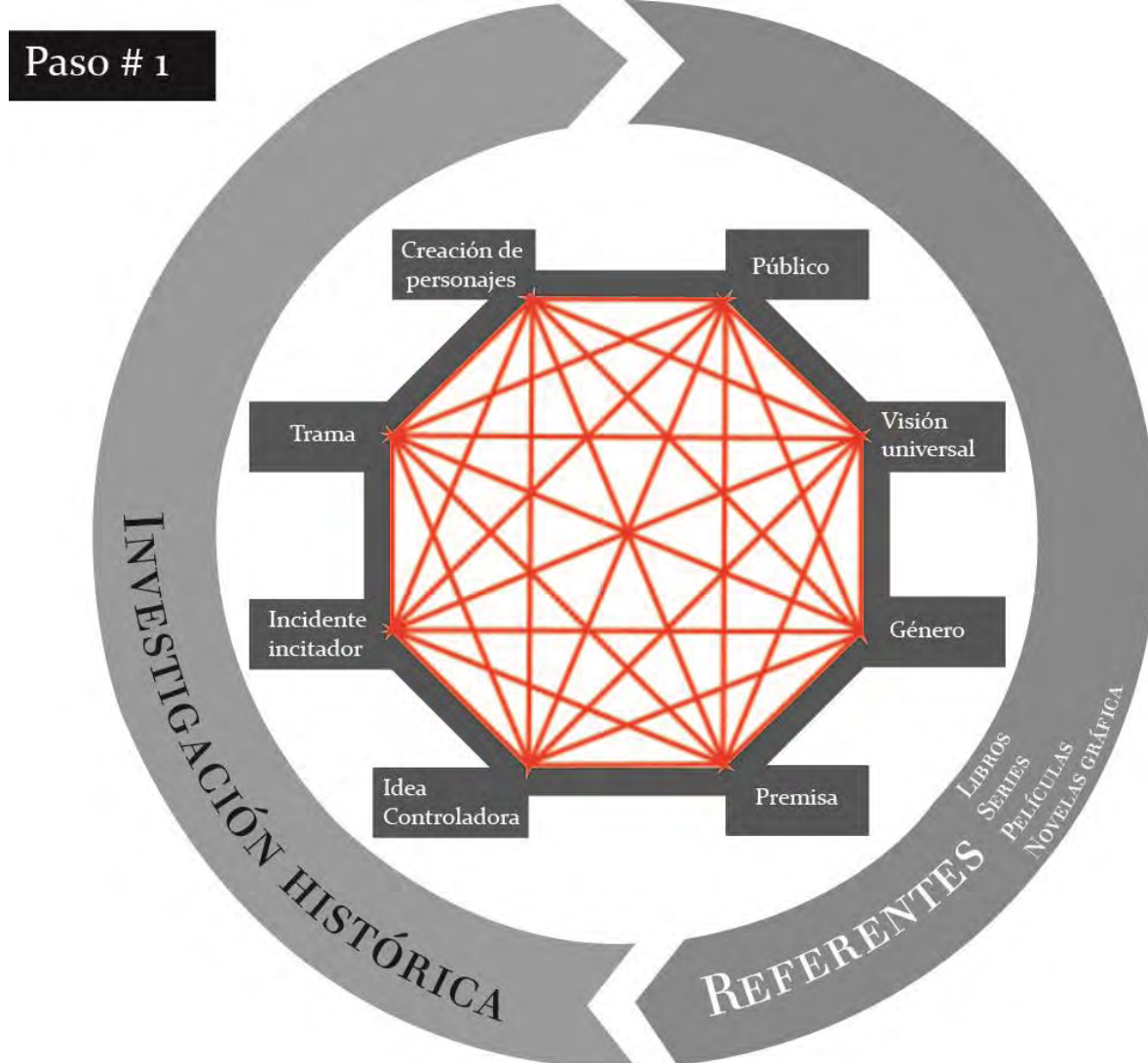
Punto 7: Elección de la trama: véase página 37 a 40.

Punto 8: Creación de personajes: véase página 43 a 45.

A continuación se podrá observar un gráfico proporcionado por el autor del protocolo que muestra los puntos de este paso, este no tiene un orden secuencial, no es rígido, el usuario podrá iniciar por cualquier punto:

⁸⁰ MCKEE Robert. El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 89 p.

Figura 50. Gráfico del paso 1



Anotación: en este paso se procederá a recolectar todos los referentes que ayuden a producir la narración como los siguientes: libros, documentales, novelas gráficas, películas, entre otros. Estos referentes se entenderán como el modo en que otros autores trataron gráficamente y narrativamente sus obras.

También se deberá realizar una investigación sobre todos los detalles históricos que enriquecen la narración, como el tipo de arquitectura de la época de la historia, el vestuario, la comida, las creencias, el arte bélico, el transporte, lo sociedad, religión, política, entre otros. En la situación que el usuario del protocolo pretenda iniciar una diégesis nueva, debe indagar en las existentes para poder crear la propia con verosimilitud.

Paso 2: sintaxis de la información:Según la experiencia el empleo de instrumentos de sintaxis de la información es importante, por esto se propone que toda la información recolectada en el **paso 1** y que se seguirá recolectando deberá pasar por un proceso de sintaxis, este proceso se entenderá como: relación, orden y jerarquía de los datos. A continuación se mostraran aportes que servirán para disponer la información, esta se trabajará de la siguiente manera:

En primera instancia el concepto de **agenda** dentro del protocolo se entenderá como un lugar físico (como un cuaderno) o digital (como un documento word) donde se apuntarán datos de forma ordenada y lógica, estas agendas podrán estar todas juntas en un mismo espacio físico como (cuaderno) o en un documento digital, pero se aconseja tenerlos bien separados para evitar problemas en el orden de la información.

Agenda #1: para recolección de datos históricos que nutrirán la historia. La agenda será un lugar en donde se acomodará la información de manera ordenada, el posible usuario del protocolo deberá acomodar la información que el piense pertinente en el conocimiento y creación de la narración. Estos datos se irán apuntando según el tipo de los mismos, como los siguientes ejemplos:

- **La sociedad**
- **Gastronomía**
- **Imaginarios colectivos**
- **Las artes**
- **Arte bélico**
- **Tecnología**
- **Otros.**

En esta misma agenda se anotarán un resumen sobre cada facción, es imperativo que el usuario conozca muy bien **la diégesis** de la narración, así mismo cada una de las facciones o grupos, en especial cuando estos mismos son complejos por las tramas y líos políticos en pro del poder, por esto se recomienda trabajar con un resumen cada grupo, en donde se evidencie quienes son los líderes, de cuando hasta cuando gobernaron, familiares, amigos y conocidos pues es aquí donde las tramas suelen nacer. En anexos se adjuntan ejemplos creados en una ambientación histórica del siglo XIV.

Agenda #2: en esta se anotarán todos los mapas que detallan política y geográficamente la diégesis donde acontece la historia, también se anotarán los planos de los edificios, ciudades y terrenos en donde transcurre la narración. En el **bloque gráfico** se mostrará ejemplos y la manera del empleo de estos recursos. Estos tienen el fin de conocer muy bien el terreno particular y general donde acontece la historia, que tan cerca están los lugares donde suceden las acciones, como es el clima y otros datos pertinentes. Los planos de los edificios ayudan a manejar diseños de escenarios efectivos y lógicos.

Agenda #3: esta será imperativa para ir dando orden y cuerpo a la narración, en esta se anotarán todos los sucesos que conformaran la historia, en otras palabras es un boceto de la historia que irá creciendo y editando en el proceso, estos mismos podrán ir anotando según el usuario valla creando su narración, lo importante es que todos esos hechos que se inventen queden consignados. A continuación un ejemplo:

Cuando el personaje X conoce al personaje Y, el personaje X cae en cuenta que esta persona fue el que lo hecho del trabajo tres años atrás, y ahora el personaje X tiene la oportunidad de darle empleo.

Agenda #4: en este paso se aconseja emplear la ficha de creación de personaje, esta sirve para recordar datos de los personajes que se tienden a olvidar en el transcurso de la creación de la historia.

A continuación se propone una ficha de creación de personaje, basada en otras fichas de personajes:

Figura 51. Gráfico de ficha de creación de personajes

Ficha de creación de personaje:

Datos primarios:

| | |
|------------|----------------------|
| Nombre: | Lugar de nacimiento: |
| Sexo: | Residencia: |
| Edad: | Creencia religiosa: |
| Ocupación: | Idioma: |

Características psicológicas:

Conocimientos:

Descripción física:

| | |
|----------|--------------------|
| Cabello: | Complexión física: |
| Ojos: | Otros: — |
| Piel: | — |
| Altura: | — |

Nombres de familiares:

| | |
|-----------------|--------------------|
| Padre: | Tíos paternos: — |
| Madre: | — |
| Hermano: | Tíos maternos: — |
| Hermano: | — |
| Hermano: | Primos maternos: — |
| Hermano: | — |
| Abuelo paterno: | Primos maternos: — |
| Abuela paterna: | — |
| Abuelo materno: | Primos maternos: — |
| Abuela materna: | — |

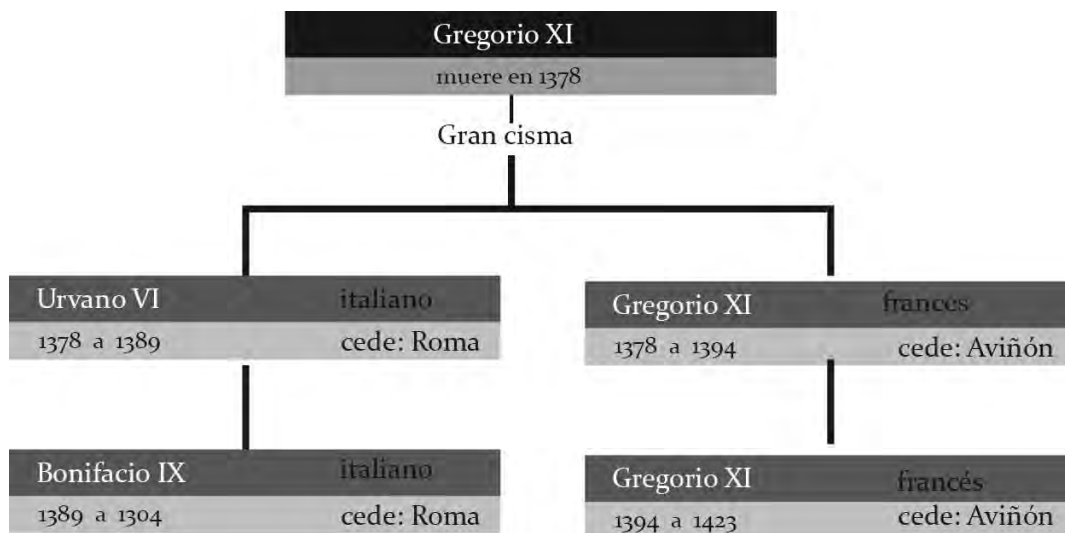
Relación con otros personajes:

| | |
|---|---|
| — | — |
| — | — |
| — | — |

Equipamiento:

-Herramientas puntuales: Otra manera de llevar a cabo la sintaxis de la información según la experiencia obtenida es organizar datos que pueden llegar a crear confusión al usuario debido a sus aristas o fragmentos del mismo muy similares, en este paso se presenta una gráfica aportada por el alumno para ejemplarizar como se pueden manejar dichos datos:

Figura 52. Gráfica de sintaxis de información por cuadro sinóptico

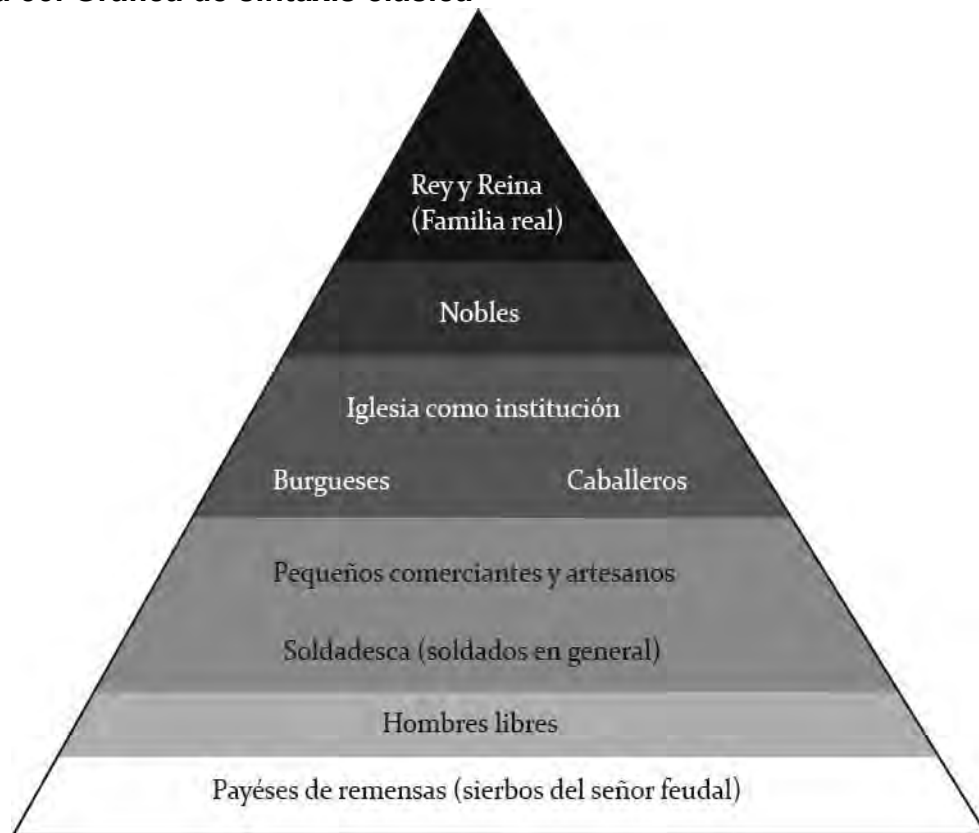


En este caso se observa los años entre 1378 a 1423, un periplo de tiempo en donde dos papas reinaban a la vez (dos parejas de papas), debido a la confusión que puede acarrear manejar fechas históricas se aconseja emplear este recurso donde el usuario pueda procesar la información de manera fácil y efectiva.

En la siguiente gráfico se observa otro recurso muy útil para entender las dinámica de poder entre facciones o grupos importantes, si bien existen varios textos que pueden ayudar a comprender dicha área, muchos de ellos están desactualizados o erróneos, por esto el protocolo aconseja a revalorar dicha información y replantearla en el caso de tratar con temas históricos, si la narración esta cimentada en hechos futuristas también se recomienda hacer este mismo ejercicio para tener claro las dinámicas de poder entre las facciones.

Seguidamente un gráfico clásico que dispone la jerarquía de poder de la edad media, el mismo presenta problemas, muestra de manera muy superficial la realidad de la época.

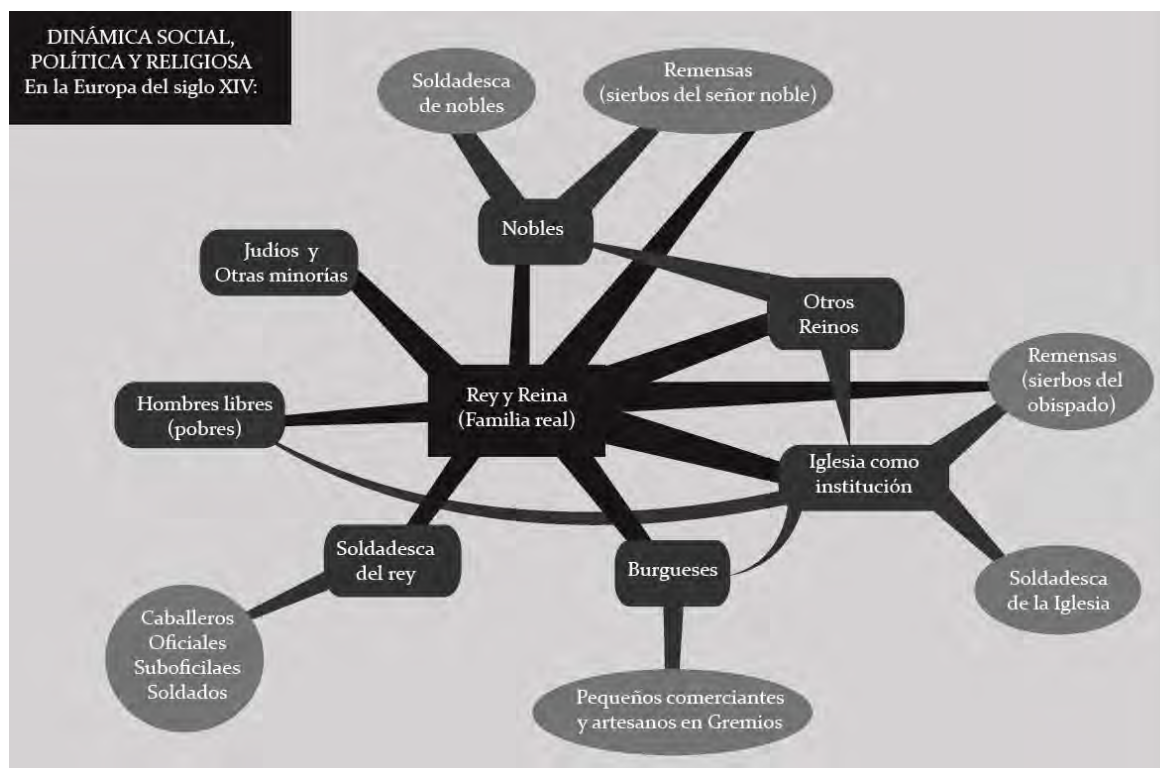
Figura 53. Gráfica de sintaxis clásica



En la siguiente imagen aportada se observa una representación más cercana de la época, en donde se desdibuja a la figura del rey, enmarcándola en una dependencia de las demás facciones del poder, cada de uno de estos grupos representados en la esfera del poder intervenían en el mantenimiento o cambio de monarca, pues dicha esfera era movida por muchos factores que hoy en día se mantienen, como el interés o la lucha de ideales.

Debido a lo anterior y según la experiencia en el proceso se exhorta a que el usuario del protocolo realice este proceso de manera ordenada para no tener posteriores problemas en la narración por incoherencias en la diégesis que se está creando con la narración.

Figura 54. Gráfica de sintaxis de información por enlaces



En el anexo se puede ver una explicación más detallada de la dinámica de la época retratada en el gráfico planteado.

Paso 3: Diseño de la narración. Dentro del protocolo se propone un orden que corresponde a un sendero que facilita el trabajo del usuario del mismo, este orden avanza desde la idea más básica hasta la evaluación del material realizado, también se propone una herramienta que surgió de la experiencia del autor del protocolo.

Punto 1: Argumento. Según el autor de narración gráfica Herge, es imperativo realizar un pequeño resumen (argumento) de la narración en un párrafo como máximo, esto ayudara a definir la narración, obligando a autor a sentar de principio a fin la historia de manera esquemática. En este párrafo deberá escribir desde donde inicia la historia y hasta donde llega.

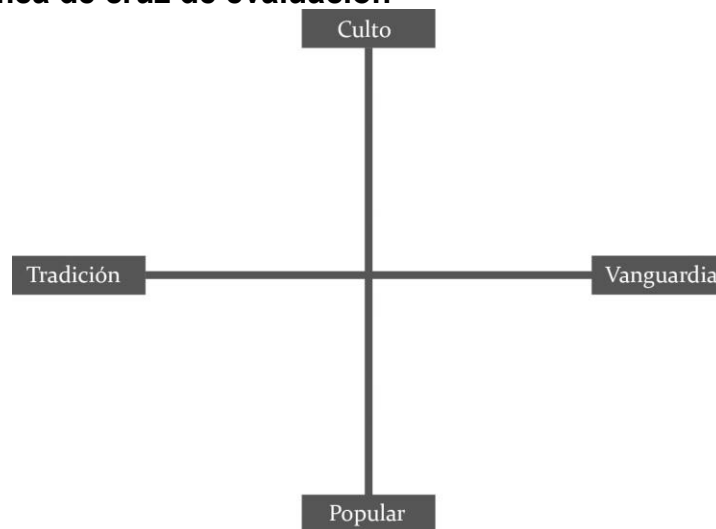
Punto 2: Escaleta. Un método muy conocido dentro de la cinematografía, este consiste en desarrollar un pequeño resumen capítulo por capítulo de la historia, ayudando a reconocer todos los aspectos importantes de cada uno de estos. Un ejemplo a continuación:

CAPÍTULO 11: El personaje X se da cuenta que su novia está gravemente enferma, esto produce choques con los familiares de ella, quienes alegan que él es el causante.

Punto 3: Cruz de evaluación: aparte de volver a revisar todo el trabajo anterior, este aporte es de la autoría de Roberto Manzano (en el “taller de escritura poética 2013) nos ayuda a evaluar la narración escrita a modo de boceto en **los puntos 1 y 2**. Este busca centrar la narración en 4 hitos para evaluarlos: lo culto, lo tradicional, lo vanguardista y lo popular. El usuario del protocolo debe ubicar su narración en este plano y considerar si su obra tiende hacia alguna o más de estos hitos y si esta evaluación cumple con su idea de narración general.

A continuación el gráfico de la cruz de evaluación:

Figura 55. Gráfica de cruz de evaluación



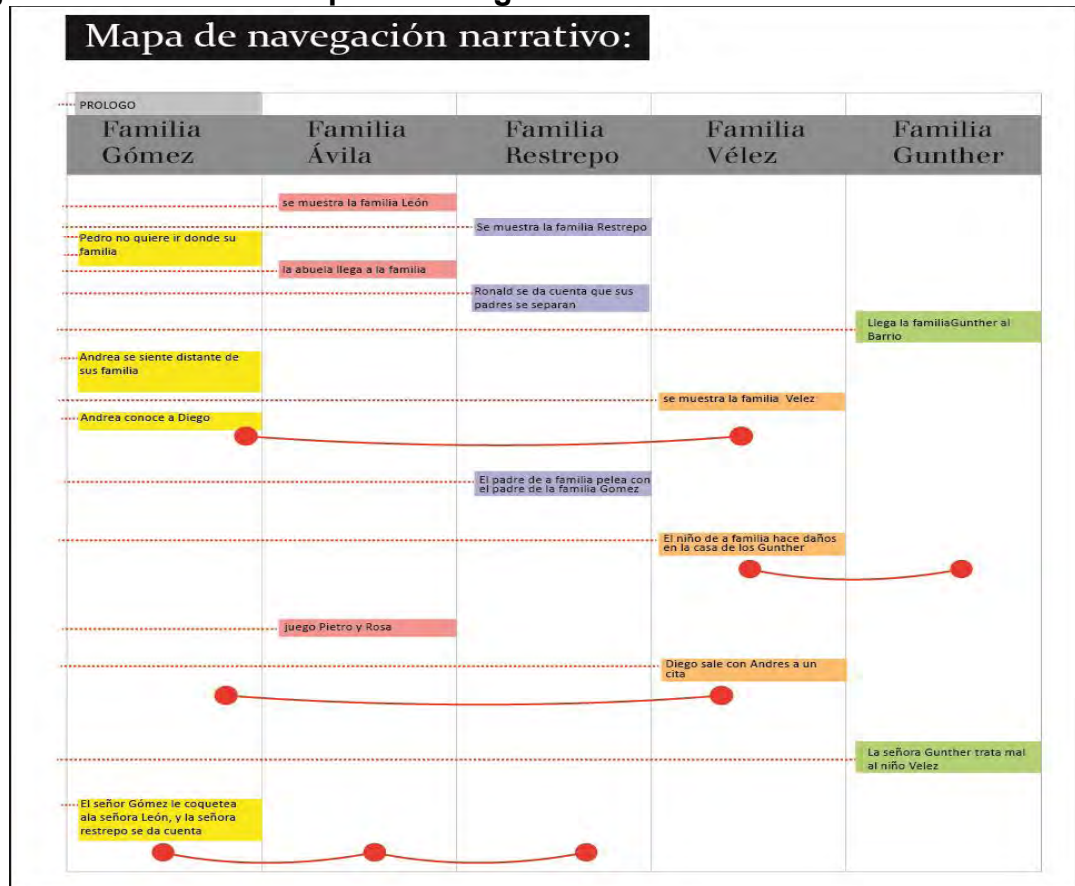
Punto 4: Elección del orden de la secuencia narrativa: el autor Robert Mckee propone este punto dentro de la creación de una historia, teniendo en cuenta el anterior punto, se procederá a armar un orden adecuado para explotar las posibilidades narrativas, este podrá dar como resultado nuevos acontecimientos en la narración y se tendrá que rectificar **el punto 3**. Ver (4.1.2. Narración).

Punto 5: creación del mapa narrativo de navegación: esta herramienta narrativa es propuesta dentro del protocolo, la cual nació en su experiencia, esta hace el papel de mapa para navegar dentro de la narración donde se pueden ver todos los acontecimientos narrativos, en otras palabras ejecuta una vista panorámica general de toda la narración.

En esta se pueden ver que facciones interactúan con otras, también ayuda a gestionar el número de apariciones de facciones en la narración, es decir, controla el número de veces que un personaje o personajes (dentro de una facción) aparece en la historia. Esta herramienta también ayuda a ver rápidamente que facciones están en lucha y cuales están como aliadas, también nos ayuda a controlar que hechos narrativos que no aportan a la historia para editarlos o eliminarlos.

A continuación la herramienta propuesta:

Figura 56. Gráfica de mapa de navegación narrativo



En la gráfica del mapa de navegación narrativa se observan:

Las facciones que en este caso son las familias se acomodan en columnas pudiendo controlar el número de veces que aparecen en la narración.

Los capítulos se acomodan en las filas, en estas se apunta sintéticamente lo más importantes que acontece en el capítulo

Las curvas con círculos en los extremos es el signo empleado para marcar y controlar las interacciones entre las facciones (familias).

Paso 4: Ejecución.En este paso, el usuario elegirá que formato narrativo empleará para transformar todo lo hecho en los anteriores pasos en una de las dos opciones, ambas muy conocidas dentro del mundo de la narración.

Para entrar en este paso debemos acordar la siguiente definición:

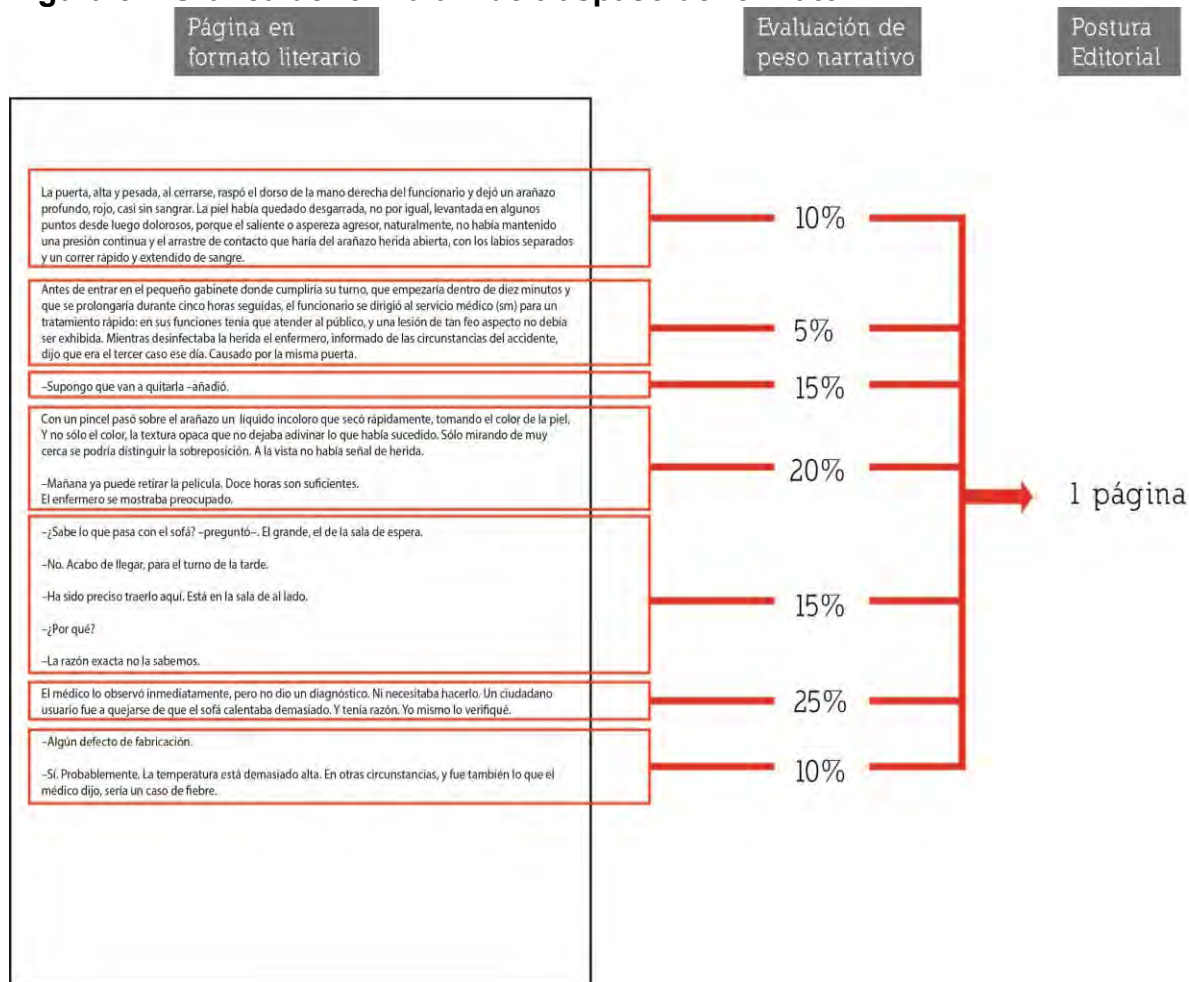
Peso narrativo para este protocolo dicha palabra representa un valor que el usuario asigna a cualquier fragmento de narración, sea escrita (formato literario) o con imágenes y texto (formato narrativo gráfico), esta representa una importancia que se le da a un pedazo de narración, el cual puede pesar más o menos que otros fragmentos narrativos.

Texto literario: entiéndase como narración que toma forma de novela o cuento, y de la cual se basará el usuario para sacar de ella los textos que se emplearán en la narración gráfica. Aquí se aconseja que el usuario observe cuentos o novelas y se apropie del modo de presentar el texto.

Una vez escrito el texto en formato literario y se deba proceder a pasar de este formato al formato narrativo gráfico se aconseja según la experiencia dividir en porcentajes cada página que se escriba en formato literario según la importancia de cada fragmento de esta página, un pequeño diálogo de dos líneas podría ocupar un porcentaje de 20% en la página de formato narrativo gráfico, y por otro lado dos párrafos podría ocupar un 10% en la página de formato narrativo gráfico.

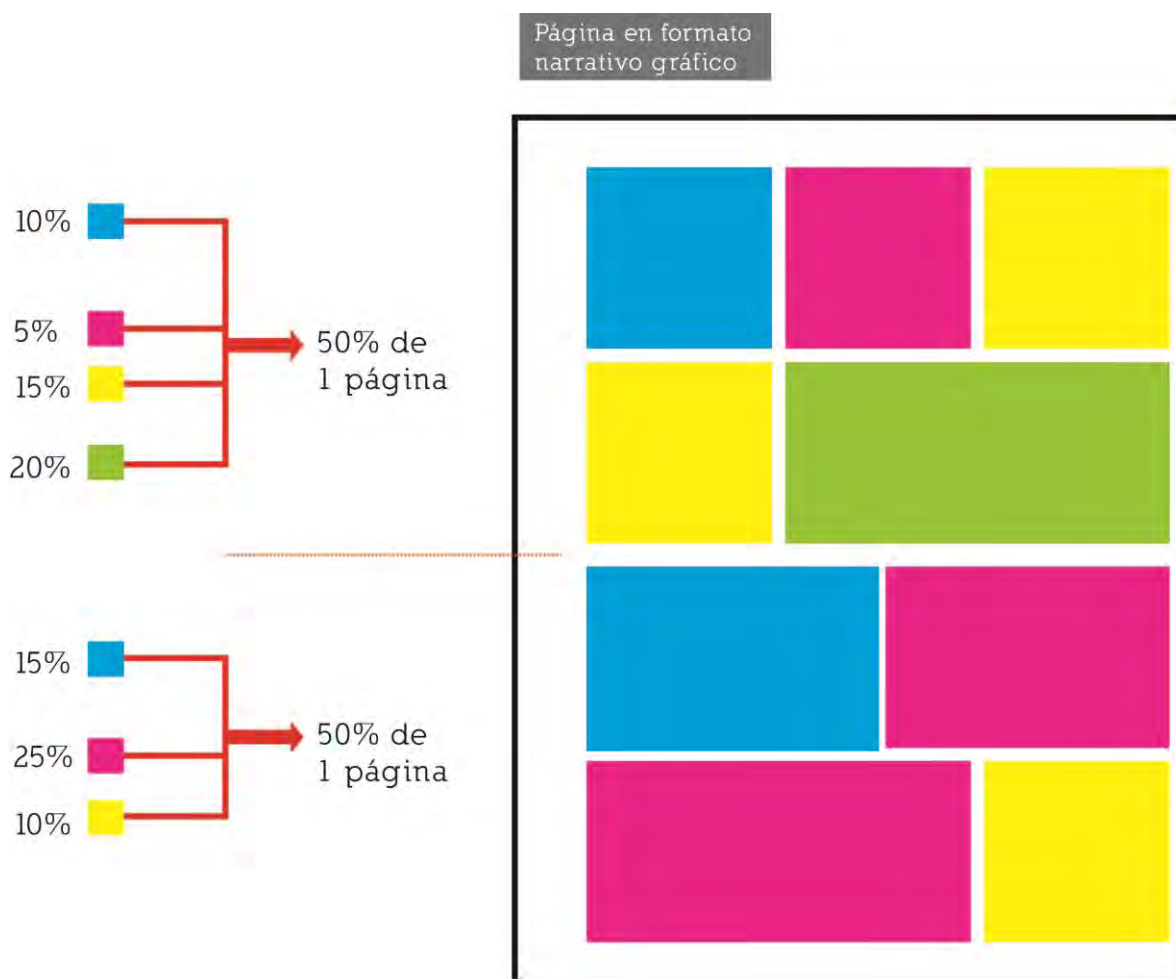
A continuación ver el gráfico aportado por el autor:

Figura 57. Gráfica de fórmula 1 de traspaso de formato



En esta página se nota como el posible usuario evalúa y asigna valores de peso narrativo a cada fragmento del texto literario.

Figura 58. Gráfica de fórmula 2 de traspaso de formato



En esta imagen se ve como los correspondientes porcentajes de **peso narrativo** se transfieren a la página en formato narrativo gráfico guardando un área similar a los porcentajes, las rectángulos de colores representan viñetas diagramadas en la página.

Guión: en este punto hay dos posibilidades que el usuario podrá tomar a su elección.

Opción 1: en la primera se manejarán un número de páginas restringido como se dispone en el cómic o el manga, debido a que editorialmente estos medios imponen un número de páginas específico.

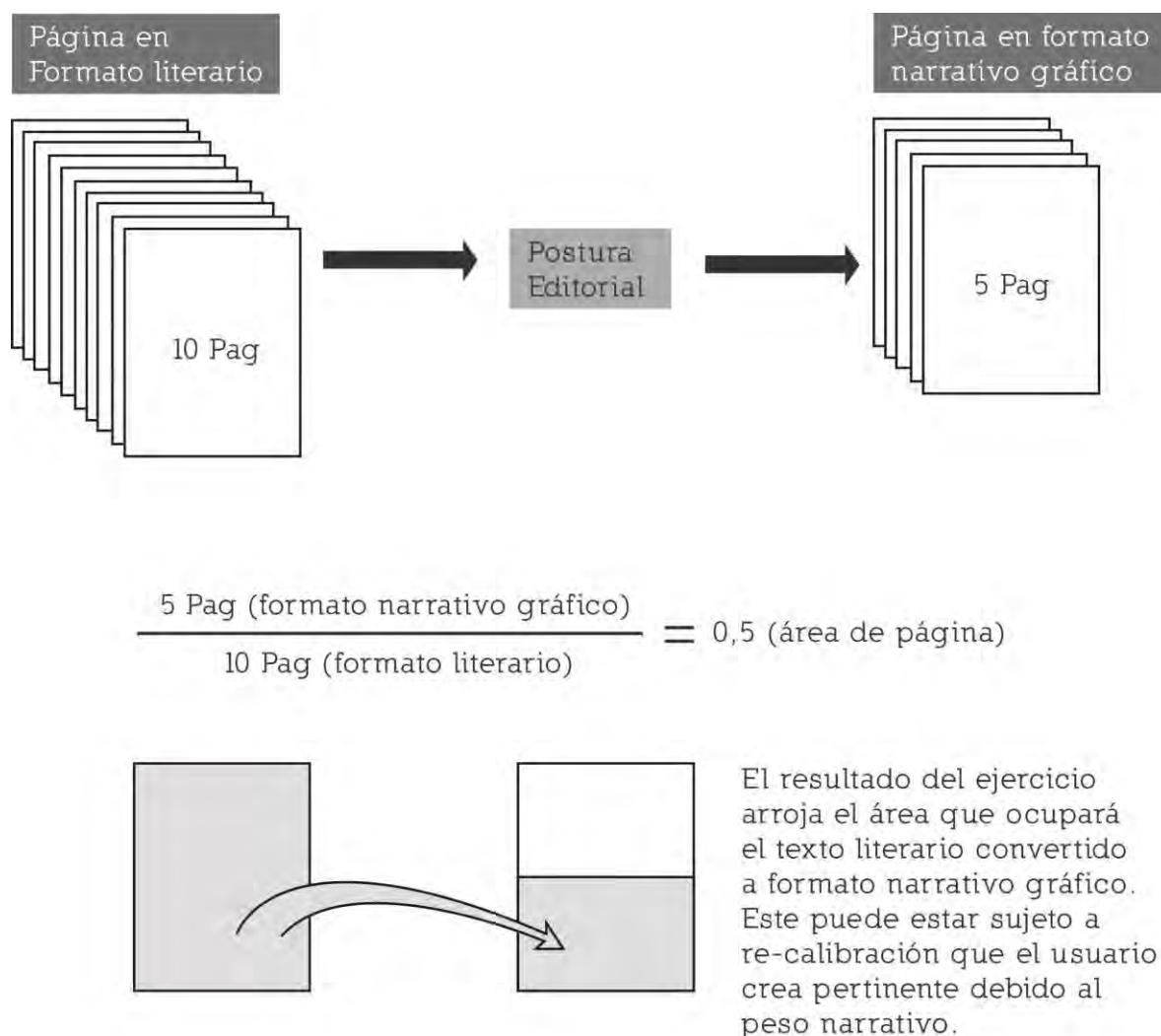
En esta modalidad el usuario deberá como creador editar las ideas anotadas en el **punto 2 y punto 3**, las cuales son el insumo para poder escribir el guión. También tendrá que observar que partes del mismo tiene más peso e importancia narrativa y cual menos importancia. Se deberá tomar la escaleta ejecutada con anterioridad y valorarla con el número de páginas (**en formato narrativo gráfico**) que dispone la editorial (**en este ejemplo 20**), una vez reconocido el número de páginas en formato de narración gráfica se tendrá que dividir la escaleta en 20 fragmentos, cada uno de estos ocupará una página en formato narrativo gráfico (**en este ejemplo la escaleta está compuesta por 10 capítulos, por ende cada capítulo tiene dos páginas en formato narrativo gráfico para su desarrollo**)

Es de anotar que algunos de estos fragmentos tienen más peso narrativo, por lo que el usuario deberá modificar los porcentajes, *así un capítulo que anteriormente ocupaba una 2 páginas podrá ocupar 3 páginas y el siguiente capítulo podría ocupar una página*, así cada porcentaje que cada capítulo ocupará en formato narrativo gráfico será modificado por el autor según el estime su importancia narrativa mediada por la fórmula básica aportada por el autor:

Número de páginas en formato narrativo gráfico
Divididas por
Número de capítulos o episodios de la escaleta
Igual porcentaje que ocupará dicho capítulo en formato narrativo gráfico.

A continuación un gráfico que ayuda a ejemplarizar el método propuesto por el autor:

Figura 59. Gráfica de fórmula 3 de traspaso de formato



Hay que aclarar que si la postura editorial dice que hay mayor disponibilidad de número de páginas en formato narrativo gráfico que las existentes en formato literario, se debe hacer la división invirtiendo los números, refiriéndonos al ejemplo anterior de la figura #59 el resultado de la división sería 2, es decir, por cada página en formato literario habría un espacio de 2 páginas en formato narrativo gráfico.

Opción 2: en la segunda opción no hay un número de páginas preestablecido como es el caso de la novela gráfica, se deberá ir planteando en el formato de

guión (**ver más adelante**) como según fluya la narración. Según la experiencia en el proyecto de grado la restricción de un número de páginas puede ser contraproducente para la narración, Es decir, se aconseja que se vaya escribiendo la historia en el formato de guión como el usuario crea pertinente sin tener en cuenta cuantas páginas va a usar, pues este tipo de restricción puede causar malestar creativo.

En esta modalidad se aconseja valorar la importancia narrativa de cada uno de los capítulos ayudándose con **el punto 5 del paso 3**, para valorar que tanto espacio podría ocupar cada capítulo.

Además se aconseja que una vez desarrollado el primer capítulo (**en formato narrativo gráfico**) se traten los demás capítulos según la importancia narrativa de ellos, observando y contrastando cuantas páginas (**en formato narrativo gráfico**) ocupo el primero para otorgar a los demás un número de páginas según su importancia narrativa.

A continuación el formato para guión propuesto por el autor de este trabajo:

Figura 60. Gráfica de formato para guion

Formato para guión:

Nombre del proyecto:

Descripción del entorno de las viñetas:

Personaje:

Diálogos:

6.2. BLOQUE GRÁFICO

Paso 1: Preparación gráfica:

Punto 1: El alfabeto gráfico: la ilustración es como la escritura, necesita del conocimiento de muchos caracteres que en este caso no son alfanuméricos si no una serie de estructuras, formas y texturas que varían según la **escritura**, es decir según la composición o tema de la escritura, en otras palabras cuando se ilustra se está escribiendo con imágenes.

Por esto para ilustrar una novela gráfica o cómic se debe conocer todos los **caracteres** que conciernen en ese tipo particular de época en la que se encuentra enmarcada la narración, por esto el ilustrador debe conocer el alfabeto gráfico, que en este protocolo se entenderá como todas el conocimiento de todos los elementos que participan gráficamente en la historia: vestuario, transporte, alimentación, edificaciones, tecnología, arte, arte bélico, fauna y flora, entre otros.

No será la misma **escritura** de una historia ambientada en la época actual que una enmarcada en la época neolítica.

En este punto se recomienda abrir un cuaderno de dibujo para aprender todos los **caracteres** pertinentes en la narración: vestuario, transporte, alimentación, edificaciones, tecnología, arte, arte bélico, fauna y flora, entre otros.

Punto 2: Desarrollo gráfico de personajes y escenarios: en este punto se aconseja según la experiencia obtenida sumar los **caracteres** pertinentes en el alfabeto gráfico en los personajes como: vestuario, tecnología y arte bélico de manera que el personaje encaje en la diégesis de la historia y no sea un personaje salido de otra narración, llegando a ser anacrónico o ilógico. No se recomienda caer en clichés y usar elementos en el personaje fuera de lugar en su contexto.

Punto 3: Elección o creación del estilo gráfico (estilema): el usuario del protocolo podrá iniciar el proyecto de novela gráfica o cómic con su estilo gráfico ya seleccionado o bien podría crear un estilo nuevo alimentándolo del alfabeto gráfico. (**anterior punto**).

Esta filtración del trazo personal del usuario se verá resulta al pasar por una serie **procesos mentales** al trabajar su trazo en diversos **caracteres**: vestuario, transporte, alimentación, edificaciones, tecnología, arte, arte bélico, fauna y flora, entre otros. En este proceso su trazo creará su estilema personal, el cual dará cuenta de todos los elementos que componen la diégesis de la historia, en otras palabras su estilo de ilustrar se verá al graficar diversas formas como las nubes, el mar, los humanos, animales, edificios, etc.

Paso 2: Creación del guión técnico. El guión técnico o (**storyboard**) son dos herramientas de la cinematografía, también empleados en la narración gráfica como una herramienta de edición, este presenta todos los elementos que estarán en las páginas como los bocetos de cada viñeta, globos de texto, anotaciones del usuario, onomatopeyas, cartuchos, entre otros.

El guión técnico dentro de protocolo es decisivo pues define concretamente que sale y que no sale en la novela gráfica, cómic o manga, en otras palabras en un prototipo final.

Otra importancia del guión técnico se basa en la función de **médium** entre el material escrito, sea texto literario o guión, y la producción final de las páginas de la novela gráfica, cómic o manga. A continuación se aportará un formato de guión técnico y una serie de recursos para ayudar al usuario a dar el paso entre las palabras escritas y las viñetas.

Punto 1: Pre producción: En primera instancia se deberá retomar la información anotada en la **agenda #2** del paso dos, la cual responde a los mapas y planos donde ocurre la narración, el conocimiento previo de los lugares donde ocurren la historia ayudará a poder transformar el texto a viñetas de manera ágil y coherente.

A continuación algunos ejemplos de mapas y planos a modo de ejemplo:

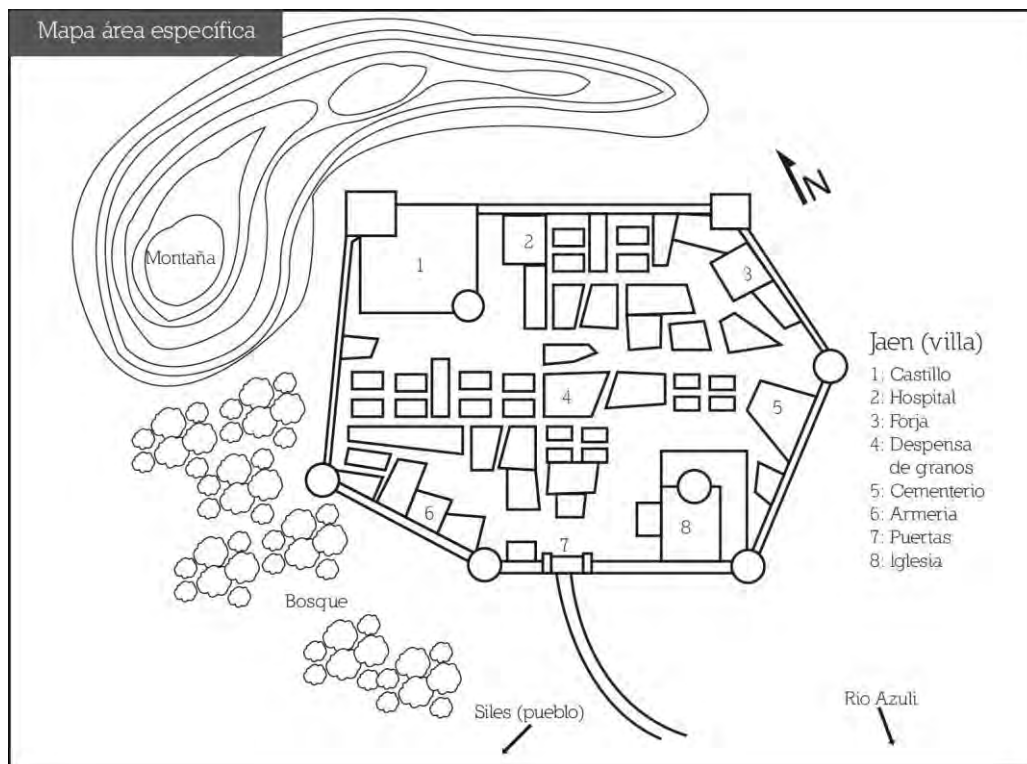
Mapa político: este ayuda a reconocer las facciones donde se desarrolla la narración, también ayuda a que el usuario se haga preguntas sobre cada facción como quien domina en cada facción o lugares importantes, ayudando a desenvolver hitos como los nudos políticos de cada grupo.

Figura 61. mapa político



Mapa específico: este sirve para reconocer el terreno en particular donde ocurren hechos de la historia de manera recurrente, al ser reiterativos se debe conocer muy bien estos lugares como las ciudades o pueblos donde viven los personajes, también lugares naturales como jardines o valles.

Figura 62. Mapa de área específica

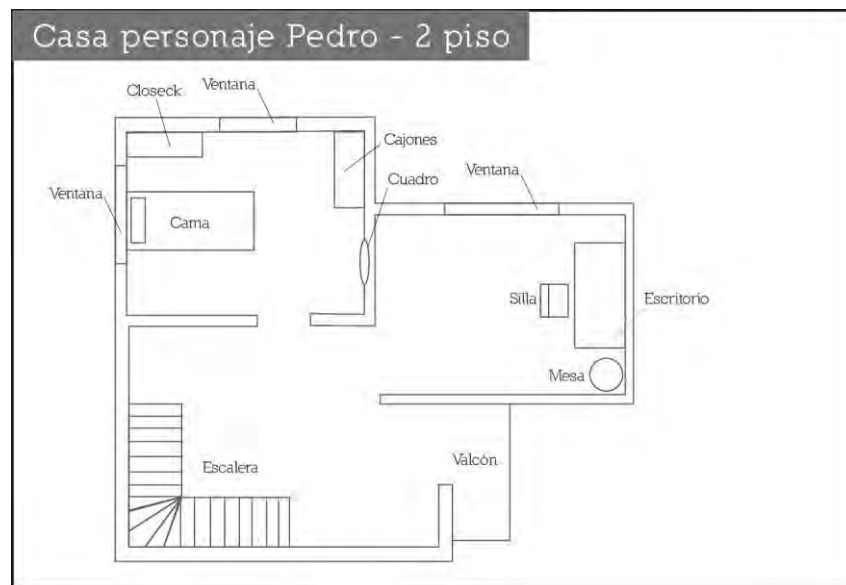


Este mapa ayuda a ubicar el territorio en un lugar físico y preciso, anotando los lugares importantes cercanos como montañas, valles, ríos o bosques donde los personajes podrán interactuar. Por otro lado ubica el norte, hito importante para dar coherencia con otros lugares, en el caso de estar ubicados en lugares reales también ayuda a dar realidad los astros.

Además sirve para ubicar edificios donde se llevaran a cabo hechos narrativos con constancia, esto evita incoherencias en las viñetas a falta de una planeación de los lugares comunes.

Planos de edificios: estos se centrarán en conocer donde viven, trabajan o se recrean de manera recurrente los personajes, como sus viviendas. Por esto es pertinente realizar planos de estos edificios para que no se produzcan incoherencias en la historia.

Figura 63. Gráfica de mapa de edificios

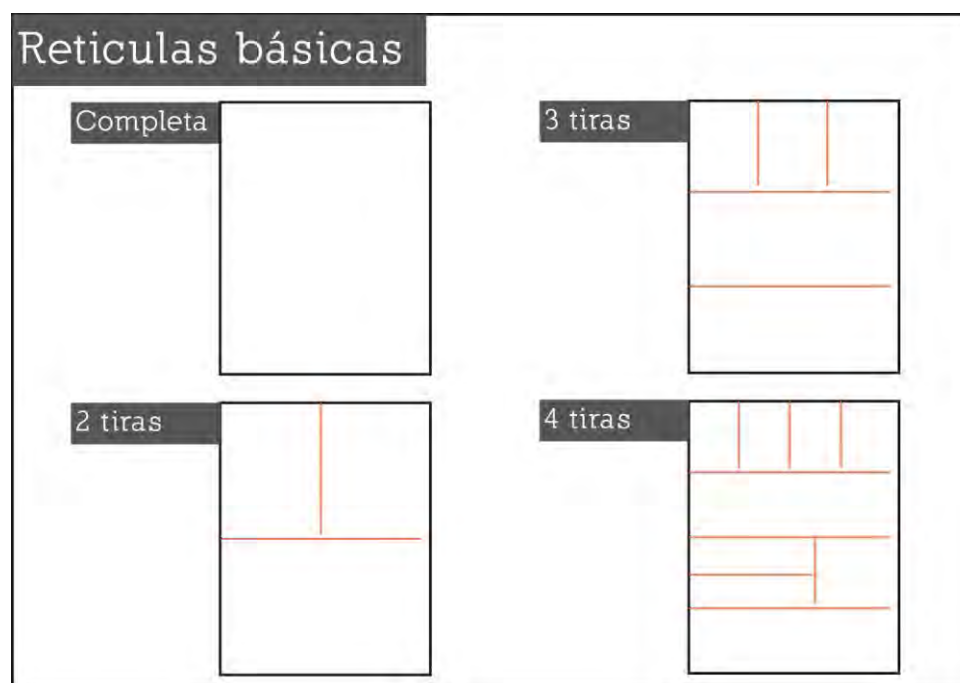


Punto 2: Producción del guión técnico: En este punto se propone en base a su experiencia dos pasos que se deberán enfrentar en este proceso: el diseño la página en base al texto narrativo y **el paso 4** del bloque narrativo, y por último el diseño de la viñeta.

Diseño de página: en esta instancia se aconseja reconocer el texto (*sea en formato literario o guión*) que se ubicará en la página en formato narrativo gráfico, seguidamente valorar cuales fragmentos de este texto tienen más o menos **peso narrativo**.

En segunda instancia para diseñar la página se propone una división de la misma en una serie de retículas básicas que ayudarán a disponer el peso narrativo (*en forma de viñetas*) dependiendo de qué tantas viñetas se quieran acomodar en la página. A continuación las retículas que se proponen:

Figura 64. Gráfica de retículas básicas



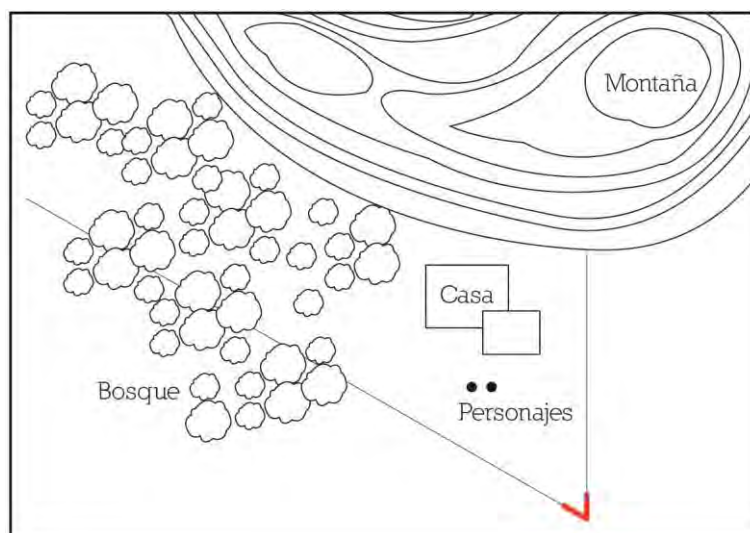
Como se vio anteriormente el usuario deberá pasar del formato literario al formato narrativo gráfico como se observó en **el paso 4** del bloque literario empleando el método que se propone para hacer fácil y efectivo este tránsito, esto fue una de las conclusiones que se obtuvo en un taller que se dictó sobre el tema en la biblioteca departamental. Por otro lado estas retículas básicas ayudan mucho a distribuir **el peso narrativo** en porcentajes en área.

Diseño de viñeta: en este caso se propone desde la experiencia dibujar cada viñeta de manera esquemática, con esbozos de la misma sin entrar en detalles, identificando todos los elementos que intervienen en la misma, disponiéndolos de la mejor manera en la viñeta.

Por otro lado se aconseja que antes de ilustrar la viñeta primero se diseñe el escenario donde sucede la viñeta empleando los planos y mapas del punto uno del **paso 2**.

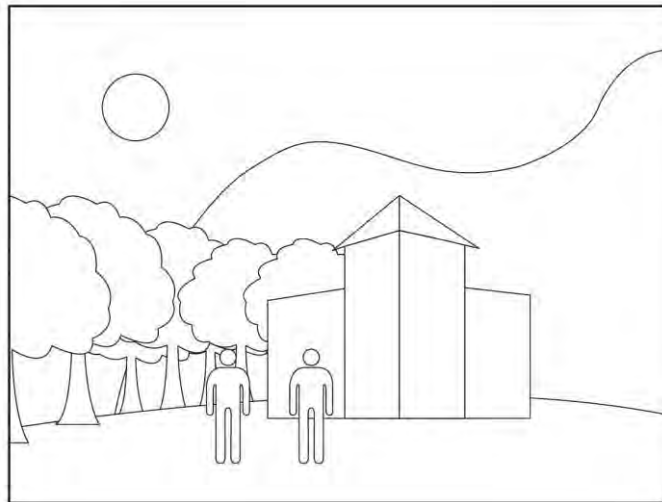
Para ayudar en esta etapa del proceso se aconseja una manera de trabajar la planeación de la viñeta, esta suma el uso de un plano de planta como se vio anteriormente e implanta un símbolo en forma de **V** el cual representa lo que sale(o entra) en la viñeta que se desea dibujar, este sirve como una cámara que delimita lo que el usuario quiere ilustrar en la viñeta, a continuación una gráfica de ejemplo:

Figura 65. Gráfica de diseño de viñeta 1



En el gráfico siguiente se puede apreciar todo lo que esta **V** (cámara) selecciona para salir en la viñeta, de esta manera el usuario podrá planear su ilustración de manera controlada.

Figura 66. Gráfica de diseño de viñeta 2



Estos planos esquemáticos dejan de lado el detalle y se centran en los aspectos importantes espaciales, lo cual ayuda a tratar con viñetas difíciles de manera ágil. Este método presenta el recurso de la topografía para representar las montañas de una manera eficaz.

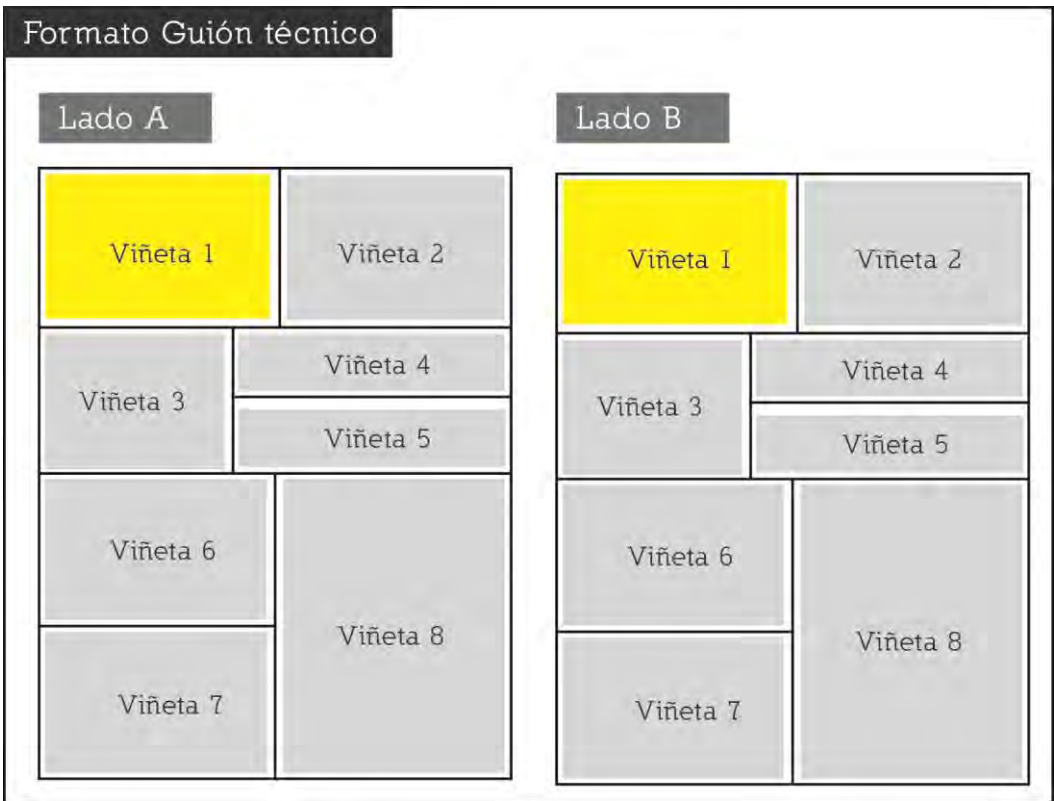
Una vez comprendido los anteriores puntos para la construcción del guión técnico, se presenta la propuesta para trabajar este paso en el proceso de construcción de narración gráfica, este maneja dos páginas generales, ambas páginas se dividen del mismo modo, con el mismo número, forma y distribución de las viñetas determinadas por el usuario.

En el lado **A** se ponen los textos de las viñetas a tamaño real señalando que personaje lo exclama, este se maneja así para poder tener en cuenta cuanto espacio ocuparán los globos de texto en la viñeta, así el usuario sabrá editar las ilustraciones. Además sirve para que el usuario anote datos de cada viñeta que el crea pertinentes, así como descripciones de algún aspecto que el boceto no alcance a detallar, pues la experiencia arrojo como resultado que es más efectivo manejar bocetos esquemáticos para una planeación efectiva y rápida.

En el lado **B** se dispondrán las ilustraciones dentro de cada viñeta de manera esquemática, estructural, mostrando los aspectos imperativos que aportan narrativamente, dejando de lado detalles estéticos. En este lado también se acomodarán los globos de texto (*sin texto*) para prever cuanto espacio ocuparán. Por otro lado se ubican las onomatopeyas a tamaño real.

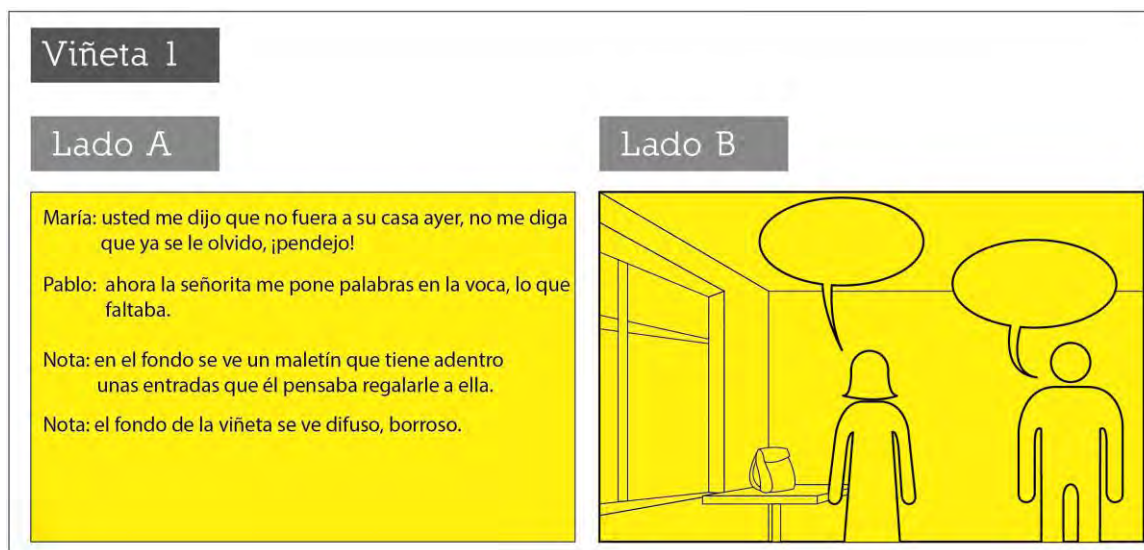
A continuación una gráfica proporcionada en donde se observan el lado **A** y **B** del formato de guión técnico:

Figura 67. Gráfica de formato de guión técnico 1



Tomando como ejemplo la **viñeta 1 (amarillo)** se pasará a puntualizar los elementos que se ubican en la viñeta en el lado **A** y el lado **B**:

Figura 68. Gráfica de formato de guion técnico 2



Paso 3: Entintado y coloreado. Se entiende como entintado como la acción de poner tinta análoga o digital al lápiz, y coloreado a la acción de poner color a las viñetas ya entintada. En este paso no se ahondará pues es una cuestión técnica, por otro lado se aconseja revisar multiplex materiales tutoriales en libros especializados o el internet.

Paso 4: Edición del producto cultural como pieza. En cuanto a la edición de la pieza final no se trata el tema editorial (**enfocado en las editoriales**) pues en estas empresas tiene un equipo dedicado a la edición final del mismo, algunos de estos son: editor, revisión lingüística, escaneado de páginas (**si son análogas**), el trazado de calles y maquetación.

Se recomienda cargar con el peso del diseño, un buen ejemplo es el caso de **El héroe**⁸¹ una novela gráfica de David Rubín, en esta obra se ve un diseño total de sus componentes, en estas partes de la morfología del formato como: portada, guarda, portadilla, índice e inicios de capítulos ayudan a la historia, cada uno de estos elementos aporta narrativamente.

⁸¹ RUBÍN David. El héroe. Editorial Astiberri. España. Año 2011.

Por esto se recomienda que todos los elementos anteriormente dichos estén basados en el Diseño de la Comunicación Gráfica para poder hacer de la obra un producto diseñado en todo aspecto, logrando maximizar todas las oportunidades.

7. RECURSOS

7.1 RECURSO HUMANO

Será el estudiante el encargado particular de crear el protocolo en un área que lo motiva, quien realizara todas las actividades desde la génesis hasta el punto culminante con el fin de dar cumplimiento a los objetivos que se proponen en el proyecto de grado. También será el docente que hará el papel de director de proyecto de grado quien acompañara el proceso del estudiante aportándole desde su área de experticia mejorando el proceso para cumplir los objetivos.

7.2 RECURSOS TECNICOS

Estos serán los recursos físicos, materiales necesarios para poder llevar a cabo la tarea análoga como: papel, borrador, lápices, lapiceros, sacapuntas, reglas y otros que se llegasen a necesitar. También harán parte de este compendio los softwares para la manipulación de imágenes, entintado y coloreado digitalmente como Photoshop.

8. CONCLUSIONES

Quizás la observación más imperativa es que la académica debería alojar en su seno a este formato de comunicación que tristemente ha sido dejado al margen de los estudios académicos, pues en la sociedad colombiana insiste un imaginario despectivo contra este gran medio de comunicación.

Por consecuencia la siguiente conclusión recae en la mirada pertinente del diseño de la comunicación gráfica, dentro de la academia se podría apreciar todos los factores que hacen de la narración gráfica un medio tan importante como la literatura o el cine, efectivo, pedagógico y didáctico para transmitir información, ideologías, valores e historias de manera clara y efectiva, por esto se deduce que la academia tiene una deuda de asir a este formato como objeto de estudio.

La narración gráfica es un formato de comunicación como se pudo ver a lo largo de todo el documento, por esto otra de las conclusiones se enmarca en la pertinencia de ubicar una materia la cual podría ser electiva dentro del pensum del Diseño de la Comunicación Gráfica, también se podría ver como un módulo dentro de los talleres de inducción al diseño pues este medio puede generar sinapsis provechosas para los educandos.

Por otro lado se plantea tomar la información recogida en este proyecto de grado y dosificarla pertinentemente por medio de tomos que podrían formar un libro, así se generaría una buena sinergia con los posibles lectores, pudiendo optimizar una buena comprensión de la misma, ahondando más en los temas con un lenguaje más cercano y cálido propio de los libros didácticos.

Por último como cierre del documento se pone entre la mirada la generación de nuevos lectores, dicha acción recae en las bibliotecas como ente principal de esparcimiento de la cultura en la infancia, por esto la importancia tacita de la creación de campañas culturales que ofrezcan al público infantil este formato comunicativo en sus manos, pudiendo generar experiencias sensoriales agradables a los lectores infantiles, adentrándolos así a nuevas posibilidades.

9. RECOMENDACIONES

Se debería poner a consideración dentro de la carrera la integración de la narración gráfica como método de construcción y aplicación de saberes, aumentando el conocimiento del estudiante en otras áreas de conocimiento. Esta podría ser otra manera en la que el estudiante enfrente hipotéticos proyectos que requieran de la narración gráfica para desarrollarlos.

También se podría reforzar las cualidades de modelado 2D, pues los estudiantes de los últimos años han ido perdiendo esta facultad, siendo esta una habilidad básica y pragmática para expresar la proyección de ideas.

BIBLIOGRAFÍA

ANTÓN José. Armaduras mudéjares malagueñas. 4 ed. Extracto de la revista Jábega número 5. España: Edición de la diputación de Málaga. 1974. 23 p.

BALENT Matthew. The compendium of weapons armour & castles. 2 ed. Inglaterra:Fifth printing.1999. 40 p.

BELANGER Carol. Arms & armor a pictorial archive from nineteenth-century sources. 2 ed. Inglaterra: Editorial Dover publications inc New York. 1995. 23 p.

BALLEREAU Jean. Larousse del caballo. 4 ed. España: Larousse. 2004. 56 p.

BLASCO Jesús y PARRAMÓN José. Cómo dibujar historietas. 2 ed. España: Parramón. 1980. 67 p.

BRUNORI Roberto y Mollón Pili. Historia de los principales barcos desde la edad media hasta el galerón. 4 ed. España: Universidad Jaime I. 2005. 47 p.

CASTRO Ricardo. La huella en la penumbra. Diseño, el arte de ilustrar desde el concepto. 2 ed. Colombia: Editorial Universidad Autónoma del Occidente. 2010. 65 p.

DE SANTIS, Pablo. La historieta en la edad de la razón. 3 ed. Argentina: Paidós. 2004. 34 p.

EISNER Will. El cómic y el arte secuencial. 2 ed. España: Norma. 2002. 45 p.

----- . La narración gráfica. 3 ed. España: Norma . 1998. 98 p.

Escuela del cómic [en línea]. LOMÉÑA Andrés [consultado 13 de febrero de 2008]. Disponible en internet: www.escueladelcomic.com

FRASCARA Jorge. ¿Qué es el diseño de información?. Ediciones Infinito, Argentina. Año 2011.

FITZ Francisco. Las guerras de cada día, en la Castilla del siglo XIV. 2 ed. España: Editorial Universidad de Extremadura. 2007. 32 p.

FOSSIER Robert. La gente de la edad media. 5 ed. España: Taurus. 2008. 98 p.

GODDIN Philiphe. Cómo nace un cómic espiando a Hergé. 2 ed. España: Juventud. 1993. 25 p.

GRECCHI Luigi. El Cómic es algo serio. 2 ed. México: Eufesa. 1982. edición. 42 p.

HARLEY Elwyn. Gran enciclopedia del caballo. 5 ed. España: Blume. 2008. 10 p.

LIPSZYC Enrique. Técnica de la historieta. 3 ed. Argentina: Editado por la escuela panamericana de arte. 1966. 63 p.

MCKEE Robert . El guión. 1 ed. España: Alba. 2002. 34 p.

MEGGS Philip. Historia del diseño gráfico. 7 ed. México: Trillas. 2010. 110 p.

MEJÍA Perucho . Semiotica del cómic. 2 ed. Colombia: Ediciones Instituto

Departamental de Bellas Artes. 2001. 23 p.

MERCHÁN José. La estructura de poder en la Orden de Santiago siglos XII-XIV. 4 ed. España: Universidad Autónoma de Madrid. 2000. 34 p.

MOLES A. La comunicación y los medios. 3 ed. España: Mensajero. 1985. 65 p.

MOLITERNI Claude. Literatura de la imagen. 1 ed. España: Salvat editores, S.A. 1974. 54 p.

MORALES Luis. Diseño estrategia y táctica. 3 ed. México: Siglo XXI editores. 2006. 76 p.

ORTIZ Orlando. El Cómic es algo serio. 3 ed. México: Eufesa. 1982. 40 p.

ORZI Lazáro. Estrategia, operaciones y logística en un conflicto Mediterráneo, la revuelta del juez de Arborea y la armada e Viatge de Pedro el ceremonioso a Cerdeña 1353-1354). 1 ed. España: Anuario de estudios medievales. 2008. 45 p.

RACINET Auguste. The costume history. 3 ed. Alemania: Taschen. 2009. 23 p.

RODRIGUEZ, J. El Cómic y su utilización didáctica, los tebeos en la enseñanza. Glosario. 2 ed. España: Gustavo Gili. 1988. 158 p.

SOLANO Mariño. Fotonovelas. 1 ed. Colombia: Enda América latina. 1990. 34 p.

Sciapoda. [en línea]. Anónimo [consultado 2 de septiembre del 2012]. Disponible en internet: <http://sciapoda.blogspot.com/>

Tormentaria. [en línea]. Anónimo [consultado 25 de septiembre del 2012]. Disponible en internet: <http://www.artetormentaria.es>

ANEXOS

Anexo A. Marco histórico

Para poner como fragmentos de una novela gráfica como ejemplos para verificar el funcionamiento del protocolo se procedió a realizar una investigación sumada a los años en los que el estudiante lleva investigando sobre la época histórica en particular, la baja edad media.

Para realizar una investigación histórica que sirva de base para el conocimiento del contexto en donde se realizara la narración, la experiencia en el proceso ha señalado que es bueno y pragmático tener un buen mapa geopolítico, en donde se reconozco las facciones que ocupan el espacio físico, también así se referencia a los reyes (**líderes de facción**) como regentes del reino, siendo estos un excelente punto de referencia para conocer los movimientos políticos y sociales de la época. Estos serán un buen punto de referencia para no pasar por alto, pues esta información puede enriquecer la historia.

En la historia humana, después de la caída del imperio Romano, luz del conocimiento humano en occidente, en manos de desastres naturales y las hordas barbaras afectaron todos los terrenos antiguamente gobernados por los romanos entraron en decadencia debido a la corrupción, y la entrada en abundancia a las filas romanas de tropas no latinas, en occidente (**Europa**) las ciudades fueron devastadas por las hordas de los llamados barbaros, algunos monasterios apartados y pocas ciudades como Aquitania dentro de la región conocida como Occitania (**en Francia**) serían las responsables de superar el periodo del oscurantismo, y posteriormente en el Medioevo cultivar el conocimiento en toda la Europa sumida en la ignorancia. Temas tratados en la novela histórica de Leonor de Aquitania⁸² y en Trilogía de las cruzadas I, II y III⁸³.

En Oriente Medio, la situación no era muy diferente, después de la caída del imperio de Alejandro magno y la caída posterior de los califatos, las tribus orientales entraron en cruentas guerras por el control de los terrenos, muchas ciudades y lugares de conocimiento cayeron en la destrucción, pero al igual que Europa, algunos lugares lograron ocultarse del pandemonio para repartir las semillas del conocimiento en todo el oriente, observado en la novela histórica de

⁸² Pamela Kaufman, Leonor de Aquitania la novela, editorial Ediciones B, año 2003.

⁸³ Jan Guillou, Trilogía de las cruzadas I II III, editorial Planeta internacional, años 2003.

Aléxandros⁸⁴ y Los asesinos del emperador el ascenso de Trajano, el primer emperador hispano de la historia⁸⁵.

Pasado la época del oscurantismo, la humanidad entra en la edad media, definida en tres etapas: Alta edad media del siglo V al X, plena edad media del siglo XI al XIII y baja edad media del siglo XIV al XV nombrada en el libro: La gente de la edad media⁸⁶, Es en esta la última etapa donde ocurrirá la narración, basada en hechos históricos.

Otras obras que enriquecerán el contexto histórico es la de autores como Robert Fossier La gente de la edad media, obra que desvela desde la profundidad todos los aspectos del diario vivir en todos los sectores de la sociedad medieval. Obras como Larousse del caballo⁸⁷ y La gran enciclopedia del caballo⁸⁸ aportan conocimientos oportunos y precisos sobre el eje de fuerza y desplazamiento de la época, el caballo.

En cuanto a la arquitectura, vestuario e indumentaria un excelente referente es la obra de Auguste Racinet llamada: The costume history⁸⁹ obra que ilustra usos y costumbres de la época en detalle. La sociedad medieval se ve también ilustrada en las novelas históricas referenciadas en la bibliografía como referente práctico.

El arte velico se verá referenciado por las obras de Francisco García Fitz Las guerras de cada día, en la Castilla del siglo XIV y Mario Orzi Lazáro Estrategia, operaciones y logística en un conflicto Mediterráneo, la revuelta del juez de Arborea y la armada e Viatge de Pedro el ceremonioso a Cerdeña 1353-1354, ambas obras desvelan las tácticas y estrategia militar en todas sus facetas. La obra de Carol Belanger Grafton, Arms & armor a pictorial archive from nineteenth-century sources⁹⁰ y el libro Matthew Balent The compendium of weapons armour & castles⁹¹, que desvela las técnicas, armas y fortalezas de la época.

Algunos otros aspectos de la época se verán reflejados por medio de la consulta de la obra llamada Historia del diseño gráfico⁹² como la escritura y el arte.

⁸⁴ Valerio Massimo Manfredi, Aléxandros, editorial Grijalbo, 1999.

⁸⁵ Santiago Posteguillo, Los asesinos del emperador el ascenso de Trajano el primer emperador hispano de la historia, editorial Planeta, 2011.

⁸⁶ Robert Fossier. La gente de la edad media. Editorial Taurus. Año 2008.

⁸⁷ Jean-Francois Ballereau, Larousse del caballo, editorial Larousse, año 2004.

⁸⁸ Elwyn Hartley-Edwards, Gran encyclopedia del caballo edición revisada y actualizada, editorial Blume, año 2008.

⁸⁹ Auguste Racinet, The costume history, editorial Taschen, año 2009.

⁹⁰ Carol Belanger Grafton, Arms & armor a pictorial archive from nineteenth-century sources, editorial Dover publications inc New York, año 1995.

⁹¹ Matthew Balent, The compendium of weapons armour & castles, editorial Fifth printing, año 1999.

⁹² Philip B. Meggs, Historia del diseño gráfico, editorial Trillas, año 2010.

Por otra parte el juego Medieval 2 total War de Strategy Games (juego desarrollado por Creative Assembly y publicado por SEGA), servirá como un referente excelente en cuanto a conocimiento histórico de la arquitectura de la época, en las diferentes culturas, al igual que funciona como biblioteca sobre las unidades militares de las épocas de cada facción. La información es basada en los museos de historia medieval, también se rectificó la información con Aarón Díaz empleado de Sega Europa por medio de correo electrónico.

Anexo B. Sociedad medieval a finales del siglo XIV

La sociedad medieval a finales del siglo XIV no era lo que el imaginario social posmoderno dicta, al contrario era una época ya desde la alta edad media mucho más civilizada y compleja de lo que se piensa generalmente, debido a que la sociedad tiene una idea errónea de la época confundiéndola con la época del oscurantismo entre el 450 D.C y el 700 D.C, época en donde reinaba el caos y la ignorancia en la mayoría de las regiones producto de las olas de tribus conocidas como bárbaras, las cuales iban en contra de lo que la sociedad occidental conocía como cultura. Haciendo la anterior diferenciación se podrá pasar a describir la sociedad de la época sin recaer en prejuicios erróneos.

Dicha sociedad era mucho más compleja, refinada y dinámica de lo que hoy en día se gráfica con la pirámide de poder observada más adelante.

Anexo C. La dinámica clásica entre los grupos sociales.

La realidad era diferente, si bien la siguiente gráfica nos sirve para entender quien estaba arriba y quien abajo, la sociedad según este gráfico se conducía en base a este modelo dictaba que el rey era elegido por la divina providencia, por Dios, el rey era el representante de Dios ante los hombres y por ellos conducía el destino de todos, por otro lado la iglesia dependía del rey pues esta se encontraba en sus territorios, esta regia el destino de las almas de todos los cristianos.

Por otro lado la nobleza le rendía pleitesía al rey, pues el rey dictaba orden y control sobre ellos, ellos siempre debían estar al servicio del rey. Las tropas del rey servían como herramienta de poder para defensa de las amenazas externas y como control sobre los súbditos del rey. Los vasallos del rey eran burgueses, artesanos, comerciantes que debían pagar rentas al rey, y por último las remensas (siervos del rey) quienes eran una especie más civilizada de esclavos, estos tenían como obligación pagar grandes cantidades de rentas al rey, no podían huir de las tierras del rey, deberían trabajar siempre para ellos al igual que su descendencia.

Gráfica de pirámide de poder clásica

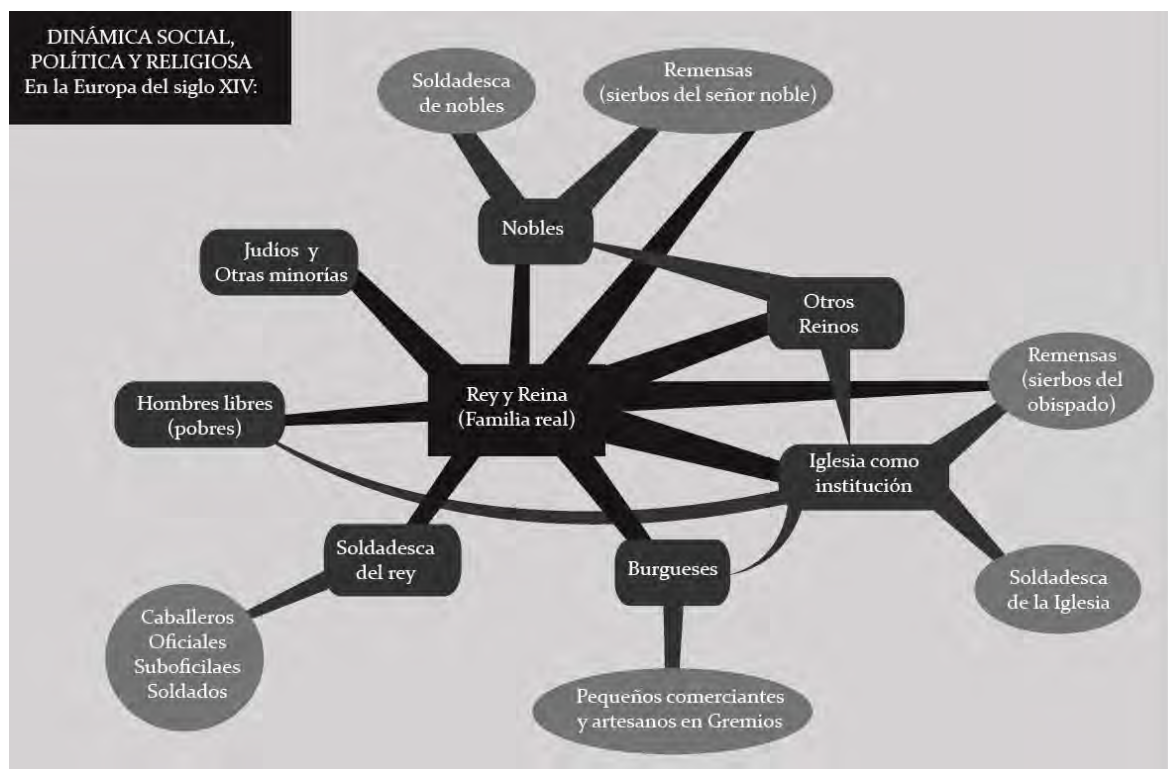


Anexo D. La dinámica por conveniencia entre grupos

Como se observa en el siguiente gráfico muestra la realidad de la época tal cual era, más bien muy parecida a la actual, el rey dependía de su estadía en el poder de siete grandes grupos:

Nota: el siguiente gráfico se propone como parte de las herramientas aportadas por el protocolo para la comprensión de la dinámica de poder que presentara la narración.

Gráfica de dinámica social, política y religiosa del siglo XIV



- **Los nobles:** quienes tenían sus propias tropas y remensas (siervos).
- **Otros reinos:** quienes creaban constantes alianzas dependiendo de la conveniencia con el rey o algunos súbditos de dicho rey.
- **La iglesia como institución:** quienes tenían sus propias tropas y sus propias remensas (siervos):
- **Los burgueses:** que eran comerciantes, maestros de profesión muy acaudalados, estos solían ser los hermanos mayores de las cofradías o gremios, en los cuales estaban inscritos los pequeños comerciantes, maestros y artesanos de un oficio.
- **La soldadesca del rey:** tropas leales únicamente al rey, bajo el mando del soberano.
- **Los hombre libres:** hombres que no tenían posesión y que se dedicaban a labores menores como el cultivo, la pesca, la minería, la caza, etc.
- **Los judíos y otras minorías:** en especial los judíos era otra facción que tenía rechazo dentro de las ciudades cristianas, pero que se les admitía dentro de la misma pues ayudaban a acrecentar el comercio y mejoraba la economía

El rey, soberano de todo su reino dependía teóricamente de todos estos grupos, siendo estos sus vasallos, estando estos obligados a su obediencia en todo lo que el dictara, pero esto no solía ser así.

Debido a los conflictos entre los disputantes al trono la dinámica real era muy cambiante, el conflicto permeaba a todas las esferas de la sociedad, el hecho de tener dos o más disputantes a la corona creaba facciones internas entre el mismo territorio, dichos disputantes pedían apoyo a la iglesia pidiendo tropas de las mismas y excomunión para el otro bando.

Los nobles apoyaban a uno u otro disputante de la corona según su conveniencia, a estos nobles se les pedía apoyo en armas, tropas, dinero a cambio de que el futuro estos recibieran tierras, puestos en la corte, títulos superiores de nobleza por los servicios prestados al disputante al trono si este salía triunfante.

A los judíos se les pedía apoyo monetario en préstamos que nunca eran pagados, pero que podían pedirse favores o protección de los ataques de la población cristiana cambio de prestar apoyo al rey.

A los hombre libres se les pedía fidelidad y que pasaran a formar parte del ejército de uno u otro bando disputante de la corona según en que terreno estos vivieran,

siendo la lealtad como elemento clave, estos podían derrocar al rey como se vio en algunos casos en la historia.

Otros reinos podían fácilmente apoyar a un disputante con tropas, dinero y logística, este favor después sería pagado con concesiones de territorios, pagos en dinero y/ o unión de ambos reinos por matrimonios.

A los burgueses se les pedía que formaran parte del ejército de un disputante y que aportara a la causa con dinero, a cambio de posteriores favores o libertades, incluso con la tentación de acceder a un título de noble. Los pequeños comerciantes, maestros y artesanos debían fidelidad directa a su gremio o cofradía, pero estos a su vez a la ciudad a quien debían defender, dicha ciudades grandes no respondían ante la nobleza u obispados, solo ante el rey, pero estas en algunas ocasiones apoyaban algún disputante al trono que no fue el legítimo debido al mal trato ejercido por el rey, la ciudad entraba al juego como un ente que ponía o quitaba la fidelidad a un disputante dependiendo de la reputación del mismo, la lealtad y las buenas obras que este hubiera hecho en el pasado con la ciudad.

Las tropas del rey eran leales solo a él, dependían sus pagas del mismo, tanto las tropas terrestres y la flota del rey en ocasiones debían cometer hurtos y piratería para poder mantenerse en los tiempos de paz, pero estas mantenían su fidelidad al rey debido a los favores que el rey les concedía, como el derecho al botín obtenido al enemigo, que solía ser de un cincuenta por ciento que era repartido entre la tropa.

En algunos casos un disputante al trono el cual podría llegar a ser el rey, llego a depender de las remensas siendo estos los siervos llegaron a apoyar al rey conformando parte de las tropas del mismo buscando a cambio que el rey quitara las leyes de los malos usos contra las remensas, las cuales consistían por ejemplo el derecho de pernada del señor del feudo, por el cual él podía dormir la primera noche con la mujer de un siervo, entre otras que componían un compendio de abuso. En teoría el rey podía hacer uso de todos los payeses de remensa (siervos) pero esto variaba dependiendo del bando a quienes estos pertenecían, siendo de uno u otro bando, estos en algunos casos se revelaron y confrontaron al rey en busca de la abolición de los malos usos.

Por otro lado hay que recordar que en teoría la iglesia manejaba el destino de toda la cristiandad, pero esto solo esto cubre una pequeña parte, si bien los hombres

libres pobres estaban bajo el yugo de la palabra de la santa iglesia romana apostólica también pagando un diezmo si la tierra en donde vivían era propiedad de la iglesia. Los burgueses entraban en otros diálogos con la iglesia, debido a que estos tenían poder económico podían pagar el perdón de sus pecados por medio de bulas, también por su influencia en el mercado podían generar alianzas con la iglesia a fin de bajar el precio de sus productos ganando favores de la iglesia. Por otro lado la iglesia no tenía poder directo en los nobles, pero si tenían influencias pues dependiendo de los intereses de los eclesiásticos, entraban en alianzas estratégicas, apoyando algún ilegítimo o legítimo a la corona para ganar de este favores cuando este resultara victorioso.

Anexo E. Contexto geopolítico a finales del siglo XIV en Europa y Medio Oriente

Nota: basado en el mapa de la época en particular construido por el autor del proyecto de grado se presenta esta herramienta dentro del protocolo para organizar los datos históricos, los nombres de la nobleza se presentan para referenciar en la época la unión de la nobleza entre países y territorios, pues era una de las consecuencias que más conllevaba a las guerras y problemas internos, también se anota la edad de los personajes históricos para observar su psicología. Por lo anterior el mapa Geopolítico y el conocimiento de la nobleza (líderes de facciones) conforman dos factores referenciales propuestos en el protocolo.

Reino de Castilla

Enrique III de Castilla:

Nace en Burgos el 4 de octubre de 1379, muere en Toledo el 25 de diciembre de 1406, Fue hijo de Juan I de Castilla y Leonor de Aragón. Enrique era hermano mayor de Fernando I de Aragón que llegaría a ser rey de Aragón en 1412 a 1416, también llega a ser regente de Castilla cuando Enrique su hermano muere en 1406 y deja a su hijo con tan solo un año de vida. Se casa con Catalina de Lancáster, hija de Juan de Gante y su segunda esposa Constanza de Castilla.

Guerras Fernandinas: se dan entre 1369 a 1382, ya que el rey Pedro I el cruel de Castilla no deja herederos después de su defunción, los disputantes legítimos e ilegítimos de Castilla y Portugal se disputan el trono de Castilla. Enfrentando a Fernando I de Portugal y al rey de turno en Castilla.

Enrique III de Castilla pacifico a la nobleza, restauro el poder real, apoyo a la pequeña nobleza, desplazo a Alfonso Enríquez (quien fue hijo ilegítimo del rey Enrique II de Trastámara) y a Leonor de Trastámara (hija de Enrique II de Trastámara al igual que Alfonso Enríquez), impulso la figura de corregidor en las ciudades y villas, saneo la economía, disminuyo la persecución a los judíos creando leyes de paz, derogo el impuesto de Alcabala que pedía el 10% a los nobles de sus ganancias. Durante su reinado gano numerosas batallas con su flota derrotando a Inglaterra en estas, en 1399 destruyo la base pirata de Tetuán en África.

Mapa del reino de Castilla



Reino de Portugal:

Juan I de Portugal:

Nace en Lisboa el 11 de abril de 1358, hijo de Pedro I el justiciero y Teresa Gillete Lourenco (hija de un mercader), fundó la dinastía de Avís. Fue nombrado como gran maestro de la orden de Avís en 1364 a sus 6 años.

Educado por encargo de su padre por su abuelo materno Lourenco Martins. Tras la muerte de su padre el rey Pedro I el 18 de enero de 1367, ascendió al trono su medio hermano Fernando I de Portugal, (hijo de Pedro I y Constanza de castilla, muerta en el parto), pero Fernando I el 22 de octubre de 1383.

A la muerte de Fernando I, la esposa del difunto Leonor Télle Demeeneses conforme al tratado de Salvaterra de Magos casa a su hija Beatriz de Portugal (con 10 años) con el rey de Castilla Juan I (con 25 años), conforme al testamento del rey difunto Leonor y Juan I de castilla se encargan de la regencia del reino.

El mismo años Juan I de castilla con su esposa Beatriz y su suegra Leonor intervienen militarmente en Portugal, esto hizo que el pueblo reaccionara por miedo a la integración de Castilla y Portugal se levantara contra el gobierno regente. El mismo año Alvaro Pais levanto al pueblo y mato al preferido de Leonor, en dicho levantamiento mueren varios nobles a favor del reinado regente.

Alvaro Pais propone el matrimonio del Maestro de Avis y Leonor para regentar juntos, pero Leonor se niega, por esto Alvaro Pais propone a el maestro de Avis como defensor del trono legitimo de Juan de Portugal (pues este era el heredero legitimo hijo del tercer matrimonio, siendo Juan I de Portugal hijo del cuarto matrimonio) el 16 de diciembre de 1383, (Juan tenía 34 años y Juan I 25 años).

Nota: en este momento habían tres facciones en disputa por la corona:

- Juan I de Portugal (que sería rey)
- Beatriz de Portugal – Juan I de Castilla – Leonor Téllez
- Juan de Portugal – Maestro de Avis (bando legitimo)

Juan I de Portugal en batalla se reúne con Leonor y de esta obtiene la renuncia de Leonor a la regencia estando sin apoyo Beatriz y Juan I de Castilla, pues sus ejércitos no derrotan a Juan I de Portugal en batalla.

Tras los fracasos de Castilla, las cortes portuguesas se reúnen el 6 de abril de 1385 en Coímbra y declaran a Beatriz ilegítima, y nombran a Juan I de Portugal como maestro de Avis (quitándole a Juan de Portugal indirectamente el apoyo, pues a este lo apoyaba dicho cargo).

Juan de Portugal muere en 1387.

Juan I de Portugal emprende una batalla dentro de su reino para afianzar su trono.

Tras la campaña anglo-portuguesa contra Castilla que no tuvo éxito, Inglaterra y Castilla firman la tregua de paz en Bayona el 8 de julio de 1388. Portugal firma la tregua con Castilla con la tregua de Moncao el 23 de noviembre de 1389 como reacción de la paz generalizada de la guerra de los cien años con la tregua de Leulinghen. El gobierno de Juan I de Portugal se distinguió por redactar las leyes del reino en idioma del pueblo, el idioma Vernácula (portugués), ejecuto obras públicas mereciéndose el apelativo de Grande.

Mapa del reino de Portugal



Reino de Aragón:

Martín I de Aragón:

Nace en Gerona en 1356, hijo de Pedro IV de Aragón y Leonor de Sicilia, asciende al trono de Sicilia tras la muerte de su madre en 1380 a los 24 años. Se casa con María de Sicilia en 1390 (cuando él tenía 34 años y ella tenía 27 años), lastimosamente ella muere en 1401.

Tras la muerte de su hermano Juan I de Aragón en 1396, la mujer del difunto María de Luna reclama el trono en nombre de su cuñado Martín I de Aragón al no tener ningún hijo varón. Su cuñada tuvo que proteger el trono de los aspirantes a la corona quienes aprovecharon que Martín I de Aragón se encontraba en Sicilia aplacando una rebelión. Gracias a las tropas leales a Martín, María de Luna logro defender la corona. Cuando logra pacificar a Sicilia 1397 se regresa a Zaragoza (Aragón) y emprende una estrategia hábil de hacer amistad en la nobleza antes de su coronación para minimizar problemas. Fue coronado rey de Aragón el 13 de

abril de 1399. Su reinado se vio siempre en tensión constante por las peleas entre la nobleza que no pudo nunca apaciguar, la guerra de los cien años y el cisma de occidente.

Mapa del reino de Aragón



Reino de Inglaterra e Irlanda:

Enrique IV de Inglaterra:

Nace el 3 de abril de 1367, Hijo de Juan de Gante rey de Inglaterra y Blanca de Lancáster, haciende al trono pues sus tres hermanos mayores mueren. Se caza el 27 de julio de 1380 (cuando tiene 13 años) con María de Bohun (cuando ella tiene 11 años), de esta unión nacen siete hijos. Pero en 1394 su esposa muere dando a luz su última hija.

Desde 1387 a 1390 lidero la facción oponente a Ricardo II, posteriormente de 1391 a 1397 combate junto a la orden Teutónica y peregrina a Jerusalén. Regresa en 1397 a Inglaterra, se alía a Ricardo II para derrotar a Thomas Maubray primer duque de Norfolk con ambiciones al trono por ser el tataranieto de Eduardo I, ese mismo año Eduardo IV y Ricardo II aplacan la rebelión. En 1398 Ricardo II

destierra a Francia Eduardo IV, ordenándole que si incumple la orden le quitaría todas sus propiedades heredadas.

En 1399 muere su padre Juan de Gante, Ricardo II (que era hijo de Eduardo príncipe de Gales quien era el hijo mayor de Eduardo III, por otro lado Enrique IV era hijo de Juan de Gante segundo hijo de Eduardo III) Ricardo de Inglaterra como ilegítimo rey ordeno confiscar los bienes del difunto sabiendo que serían heredados a Enrique IV, el cual se encontraba exiliado en Francia por la orden de él.

Enrique IV de Inglaterra regresa a Inglaterra en el mismo año y une a todos los desposeídos de Ricardo y ataca a este, después de una hábil maniobra el mismo año logra capturar a Ricardo y encerrarlo en la torre de Londres. El 29 de septiembre de 1399 es conducido al parlamento y es obligado a formalizar su renuncia ante treinta y tres cargos acusatorios, “entre ellos sentenciar a nobles ingleses con la venganza con único argumento”, a Ricardo no se le permitió defenderse, y proclaman inmediatamente a Enrique IV de Inglaterra como rey legítimo. En febrero 14 de 1400 anuncian la muerte de Ricardo al parecer hay dos hipótesis, una es asesinado, y la otra dejado morir de hambre en la cárcel.

Irlanda:

Enrique IV de Inglaterra:

El territorio se encontraba repartido a pequeños nobles irlandeses, títulos concedidos por el rey de Inglaterra otorgados por fidelidad hacia él.

Pero dichos nobles apoyaban a los enemigos de Inglaterra, ofreciendo hombres armados a los países como Francia y Escocia.

Mapa del reino Inglaterra e Irlanda



Reino de Escocia:

Roberto III de Escocia:

Nace en 1340, hijo primogénito de Roberto II de Escocia y Elizabet Mure, se casa en el año de 1367 con Anabella Drummond hija de Sir Drummond de Stobhall (cuando Roberto tenía 27 años y ella 17 años en el año de 1367).de esta unión nacieron dos hijos: David Estuardo y Jacobo Estuardo.

En 1368 el rey de Escocia David II su tío abuelo (padre de su padre) lo nombra duque de Carrick y empezó a formar parte del gobierno. Tras la muerte de David II en 1371 , su padre Roberto II asume el reino. En 1388 Roberto II sufre un accidente, un caballo lo patea y lo deja incapacitado y por esto su hermano Roberto Estuardo conde de Fife se hace guarda del reino.

En mayo de 1390 tras la muerte de su padre Roberto II, Roberto III asciende al trono en el mes de agosto. En su reinado él era visto solo como figura nominal, asistía a los parlamentos pero el verdadero poder lo tenía su hermano Roberto Estuardo.

En 1399 Roberto III sufre enfermedad y nombra a su hijo David Estuardo duque de Rothesay como teniente del reino. Este año Escocia y Gales son instigados y apoyados en una gran revuelta por Francia, pero Escocia y Gales son derrotados en Humbleton Hill en 1402.

Mapa del reino Escocia



Reino de Francia:

Carlos VI de Francia:

Nace el 3 de diciembre de 1368, hijo de Carlos V y Juana de Borbón, rey de Francia en 1380 a los 11 años, pues su madre muere en 1378 y su padre en 1380. Se casa el 17 de junio de 1385 cuando él tiene 16 años con Isabel de Baviera cuando ella tiene 14 años de edad. En 1388 se hizo cargo del reino pues hasta ese año Francia fue regida por Felipe II duque de Borgoña, quien era su tío.

Desde que Carlos VI ascendió al trono su personalidad se tornó desordenada por problemas psicológicos, según la ciencia moderna le aquejaba tres posibles problemas: esquizofrenia, porfiria o trastornos bipolares que lo acompañarían toda la vida. Por ello Felipe II su tío, estuvo a su lado gobernando dado sus problemas Psicológicos, por otro lado Carlos VI era buen comandante militar desde 1396 a 1400 llevo la guerra hasta la misma Inglaterra.

Al morir Ana de Luxemburgo esposa del rey Ricardo II a los 27 años por peste, Ricardo II de 29 años le pidió la mano Carlos VI de Isabel de Francia duquesa de Orleans la de 7 años tercera hija de Carlos VI, este la sede con el fin de pacificar la guerra contra Francia, pero la paz duro poco porque Enrique V sube al trono de Inglaterra en 1399.

Mapa del reino de Francia



Sacro imperio romano Germánico (Alemania):

Wenceslao de Luxemburgo:

Nace el 26 de febrero de 1361, hijo del emperador germánico Carlos V de Luxemburgo y de Ana Swidnica (su tercera esposa). En 1363 fue ascendido a la corona de Bohemia.

Wenceslao se casa la primera vez con Juana de Baviera el 29 de septiembre de 1370 cuando (él tenía 9 años y ella 29 años). En 1376 es elegido por los nobles como rey de los romanos germanos, también fue elector de Brandeburgo en 1373 a 1378 y duque de Luxemburgo entre 1383 y 1388.

A la muerte de su primera esposa, se casa por segunda vez con Sofía de Baviera el 2 de mayo de 1389 cuando él tiene 28 años, pero lastimosamente no hubo descendencia.

En 1389 los príncipes y ligas de ciudades entraron en guerra y disputas legales, pero el mismo año el 2 de agosto de 1389 se acordó la paz general realizando varias Dietas imperiales (parlamentos). Ese mismo año abandono el reino y se retiró a Praga hasta 1396. Los príncipes aprovechan el retiro de Wenceslao y proponen un “reichsverweser” (vicario imperial) pero esta petición es rechazada por Wenceslao y por esto los príncipes piensan en deponer al rey.

En 1395 los príncipes alemanes electores (que defienden la integridad del reino) ascienden a Gian Galeazzo Visconti a “vicario imperial” en Milán y duque con el fin de proteger la integridad del reino del rey derrochador.

En 1396 regresa de Bohemia para atender las constantes quejas de los príncipes y por ello nombra a su hermano Segismundo de Hungría como regente del imperio y una vez nombrado parte hacia Francia para ayudar a resolver el cisma papal.

En 1400 los 4 electores designados renanos extendieron una invitación a Wenceslao para reunirse y crear medidas para reformar el gobierno del reino, en la ciudad de Oberlahnsteins, con la amenaza de antemano que llegado el caso que él no asistiera seria abolido el juramento de lealtad que le debían. Como Wenceslao no pudo reunir un grupo que lo apoyara en la reunión opto por no asistir y quedarse en Bohemia. Por esta razón el mismo año en agosto 20 el arzobispo de Maguncia realizo públicamente la sentencia tomada por los cuatro electores guiados, proclamando a Wenceslao inútil e incompetente y libero a los nobles del juramento de lealtad ante el mismo, y al día siguiente fue proclamado y elegido a Roberto del Palatino conde Palatino del Rin como rey de los romanos.

Wenceslao nunca fue coronado legalmente como emperador del sacro imperio Romano Germánico.

Mapa del reino de Sacro imperio romano Germánico



Estado monástico de la orden Teutona:

Konrad Von Jungigen:

Amo magnifico de los caballeros teutónicos desde 1394 hasta 1407. Hermano y sucesor de Ulrich Von Jungigen quien le remplaza después de la muerte de Konrad.

En su maestrazgo la orden conquisto la isla de Gothan en 1398 con el apoyo de la Unión de Kalmar, también la parte destruida de Visby y condujo a los hermanos de Victual a fuera de Gotland y el mar Báltico. Se le reconoció por ser un excelente comandante y por ello muy respetado y temido.

En su periodo de mando la orden alcanzó su apogeo, basada en una fuerte economía urbana, esto les permitió también contratar mercenarios de todas partes de Europa que pasarían a reforzar su ejército en las tropas auxiliares renovando las levas feudales. También llegaron a ser una potencia naval en todo el mar Báltico.

Mapa del Estado monástico de la orden Teutona



Unión de Kalmar:

Margarita I de Dinamarca:

Nace en Søborg Dinamarca en el año de 1353, hija del rey Valdemar IV Atterdag de Dinamarca y Helvig de Schleswig siendo la tercera de los tres hijos.

En enero de 1359 se comprometió con el rey Haakon VI Magnusson hijo del rey de Noruega, quien gobernada como Correy de Suecia junto a su padre Magnus II Eriksson. En el año de 1363 finalmente se casa a la edad de 10 años con Haakon VI tenía 23 años convirtiéndose ella en la reina consorte de Noruega.

Margarita I permanecería en Dinamarca hasta 1366, hasta que parte hacia Noruega a instruirse con Marta Ulfdofe, hija de Santa Brígida. Después de pasar esta etapa mostro grandes virtudes como concejera de su esposo, incluso con asuntos de la corona.

En diciembre de 1370 da a luz a su primer hijo y único hijo, Olaf, tras la muerte de su padre Valdemar IV en el año de 1375, su hijo Olaf fue electo en el año de 1376 como rey de Dinamarca con apenas 6 años de edad. Rápidamente Margarita se ganó el favor de los nobles daneses para facilitar el reinado de su hijo, haciendo como tutora del mismo y regente de Dinamarca. En mayo de 1380 muere el rey Haakon de Noruega, rápidamente su hijo es rey de Noruega sin tener opositores al

trono, Olaf a la edad de 10 años queda como rey legítimo de dos reinos, y su madre por la minoría de edad hace de regente de ambos reinos.

Margarita en el año de 1385 logro recuperar varios castillos de Escania golpeando a la Liga Hanseática. El 3 de agosto de 1387 a la edad de 17 años Olaf muere repentinamente, dejando a Margarita como reina de Dinamarca y Noruega.

Con su hijo muerto se enfrenta a Enrique III de Mecklemburgo con pretensiones al trono danés y a Alberto III de Mecklemburgo rey de Suecia con ambiciones al trono noruego, pero Margarita I sale triunfante, destruye las ambiciones alemanas por los dos reinos, y en 1387 es electa “ama y señora” como tutora de Dinamarca, posteriormente en Febrero de 1388 acontece lo mismo en Noruega, ella obtiene el poder absoluto hasta que se elija un nuevo soberano. En el mismo año dado el descontento de los nobles suecos con el rey Alberto III de Macklemburgo la reina pensó en hacerse con el trono de Suecia, pues este había tratado en el pasado de quitarle el trono a su hijo fallecido. Ella hábilmente se unió con los nobles suecos, estos le prometieron que si liberaba el país del desorden y caos impuesto por los alemanes ellos la coronarían como reina. Margarita invade Suecia en 1388 con el apoyo de los nobles del reino, y Alberto III huye. Pero en el año de 1389 regresa con un ejército alemán y confronta a Margarita. El 24 de febrero en la batalla de Åsle, triunfando Margarita y capturando a Alberto y a su hijo, como resultado Margarita I también queda como gobernante de Suecia el mismo año.

Margarita adoptó a su sobrino nieto Erick de Pomerania, nieto de su hermana Ingeborg, con el argumento de que Erick descendía de las tres dinastías que gobernaban los tres reinos lo apoyo para que fuera rey electo de los tres reinos. Finalmente Erick fue rey de Noruega en 1389 y de Dinamarca y Suecia en 1396 a los 14 años de edad.

En 1395 la ciudad de Estocolmo se encontraba en manos alemanas, estos no seden la ciudad a su soberana legítima, reciben el apoyo de piratas pagados por príncipes alemanes y resisten el asedio de Margarita. Tras incumplimiento del “Pacto de Liándola” Alberto III y su hijo huyen, y según lo escrito, La liga de Hansa toma posesión de la ciudad y se la sede a Margarita en vista que ella concede privilegios comerciales a la liga.

El 17 de junio de 1397 Erick fue coronado como rey de los tres reinos, y el 20 de julio redactó la acta de unión conocida como “La Unión de Kalmar” en la que decía que cada reino mantendría sus gobernantes, sus leyes y costumbres en vista de mantener la corona unida. En el año de 1404 muere el conde Gerardo IV de

Holstein, Margarita aprovecha e invade el Ducado de Shleswig para unirlo a la corona de Dinamarca, pero no logra nada.

Mapa de la Unión de Kalmar



Vaticano – estado pontificio (roma):

Dos papas regentes (producto del gran cisma de occidente):

En roma: Bonifacio IX

En Aviñón: Benedicto XIII

Todo empieza el 7 de septiembre de 1303, hasta la fecha el papa por doctrina teocrática, este tenía derecho pontificio sobre todos los hombres. Pero en el este año el rey de Francia Felipe IV el hermoso no admite ningún poder exterior a su propia voluntad y decide agrandar su territorio conquistando los terrenos de Liguria y Piamonte con una maniobra política (estos terrenos pertenecen al papado). Por ello el papa Bonifacio VIII con una bula este año lo excomulga argumentando que este rey no cree en la ley universal que dicta que el papa es juez intocable de todo humano.

La respuesta del rey fue violenta, con el concejo de su canciller Guillaume de Nogaret el rey mando sus tropas bajo la dirección de su canciller al castillo de Anagni residencia del papa, las tropas toman el castillo y toman cautivo al papa. Guillaume privo al papa de comida y agua durante tres días, hasta que por presión

del pueblo el papa es liberado y se fuga a Roma, donde muere el 11 de octubre de 1303, este acto se llama *el atentado de Anagni*.

Esto genera la abolición de la teocracia papal característica hasta ese momento en la edad media, donde el papa era juez intocable, y los reinos entran a dominar el papado.

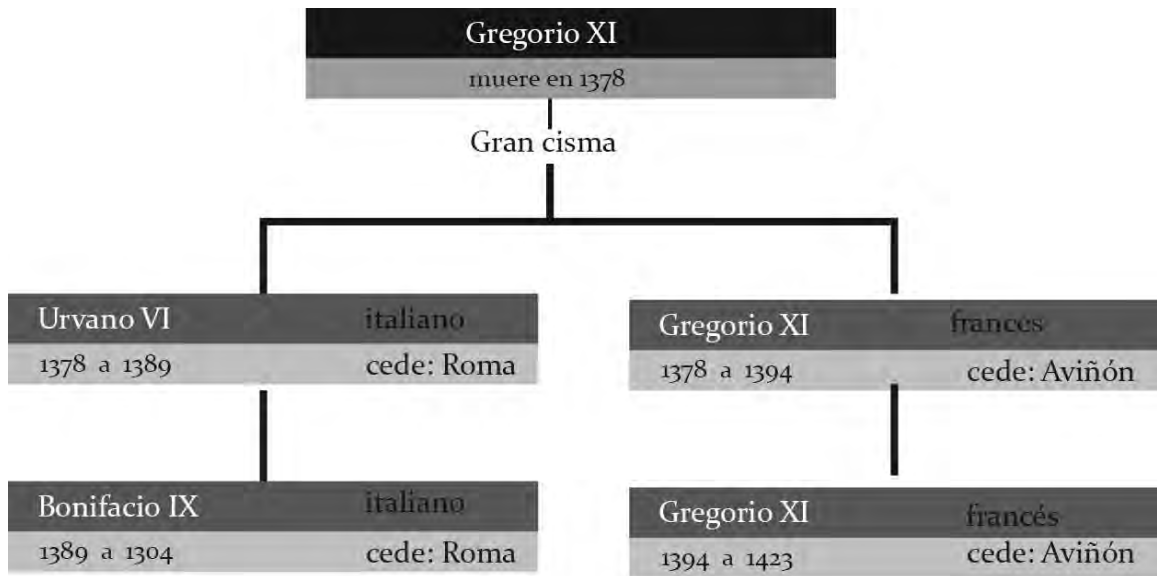
Cuando muere el papa Bonifacio VIII, Francia presiona al vaticano por casi dos años y logran poner un papa francés en 1305 el 5 de junio a Clemente V, se coronó en Lyon (Francia) y pasa su residencia a Aviñón argumentando que Roma estaba inestable por disputas internas. Este nuevo papa francés se rodea de cardenales franceses para asegurar que los papas siguientes serán franceses. Des de esta fecha siete papas transcurren gobernando desde Aviñón, el último de estos Gregorio XI en el año de 1378 traslada su gobierno a Roma muriendo años después.

División de la iglesia:

El cónclave comienza el 7 de abril de 1378 con 16 cardenales (10 de estos franceses), por otro lado el pueblo italiano pedía furibundo un papa italiano, los días siguientes fueron de caos, en las calles se oían varios candidatos italiano al puesto de papa, el día 18 de mismo mes 12 cardenales eligieron al nuevo papa Urbano VI (italiano), algunos de estos 12 (de los 16) votaron desde sus respectivas casas por miedo a salir a las calles y ser linchados.

El 20 de septiembre de 1378 tras largas conversaciones entre los cardenales franceses que se oponían al nuevo papa 8(italiano) y sus cardenales italianos, los cardenales franceses convocaron un cónclave donde fue elegido Clemente VII (francés), en este momento da inicio el gran cisma de occidente.

Gráfica del Gran cisma.



Mapa de estado pontificio



Imperio Timúrida (mongoles):

Tamerlán, el gran comandante:

Nació en 1330, posiblemente en Samarcanda, conocido también como Temur *buzurg amir* (Temur gran comandante), fue un conquistador, líder militar y político turco-mongo, el último gran conquistador mongol en la historia. En 1361 obtiene el mando de las tribus Barlas, en 1370 logra obtener el poder sobre los Ulús Chagatai (la confederación de tribus correspondiente al kanato de los descendientes de Chagatai, segundo hijo de Gengis Kan. Para retorar su poder,

inviste como Kan a Soyurghatmish, ya que solo los descendientes de Gengis kan podían ser kan.

Nunca se hizo llamar kan, en cambio nombro a muchos kanes que le servían como títeres para ejercer su poder, Posteriormente se casó con una princesa de la línea dinástica, haciéndose “guregen” (yerno real).

En dicha época los mongoles estaba divididos en dos facciones: la tribu de los Ulús al mando de Tamerlán al sur con el control total y al norte la Horda dorada al mando de Temur Qutlugh, quien caería en batalla contra Tamerlán, este sería sucedido por Edigei quien sedería el mando finalmente a Toqtamih, que finalmente también sería derrotado y perseguido por Tamerlán.

Consolidado como comandante de las tribus ulús, emprende su larga serie de conquistas desde el año 1370 como: Mogulistan, el valle de Fergana, la región de Corasmia, al norte del rio Sir Daria, Herat, Sistan, Kandahar, Manzandaran del mar Caspio, la región de Astarabad, Tabriz y Samarcanda.

La región de Iran y Kurdistán, arrasando a centenares de ciudades, hurtando y masacrando toda la población, dejando unos cuantos sobrevivientes para venderlos de esclavos, un plus en su campaña con el cual podría pagar a sus hombres.

Los ríos Tigris y Éufrates tampoco le fueron ajenos, todos los territorios al norte y al sur cayeron bajo su brutal dominio aboliendo los califas que reinaban en el sector, Georgia un lejano territorio había sucumbido ante Tamerlán. El *buzurg amir* derroto a la *horda dorada* al mando de Toqtamish, a quien derroto en la última batalla de su campaña contra la *horda dorada*, Toqtamish perdió su trono ante Tamerlán muriendo en la batalla Temur Qutlugh el aliado de Toqtamish, la mismísima Bagdad ya había caído en el año 1393 siendo motivo de asedio, robo, exterminio y violación de todos sus habitantes, también masacra toda la dinastía Muzzafarida.

En 1398 asegura su dominio de parte de India, en 1399 emprende una campaña para demostrar su poder dejándoles claro a los otomanos y a los Mamelucos con algunos ataques para reafirmar su control. En el año de 1402 ataca a los turcos otomanos, y los derrota, en dicha batalla toma a Bayazid I, tratándolo bien, pero este muere a los pocos meses.

Mapa del imperio Timúrida



Imperio Otomano (turcos):

Bayazid I:

También conocido como Beyazid o Bayaceto, nació en Edirne en 1360, hijo del sultán Murad I y de su esposa de origen griego Gulcicek Hatun. Es proclamado sultán después de la muerte repentina de su padre en la batalla de Kosovo, en donde el tomo el mando y llevo su ejército a la victoria dejando el ejército serbio casi destruido. En un tratado con el líder serbio Stefab Bulcovic firmaron una paz endeble pues los serbios serian gobernados por los otomanos. De 1390 a 1392 incorporo los emiratos de Ayadin, Saruhan, Karaman, Mente, Germiyan,

Kastamonu, Burhan Ad-Din y Capadocia, Bayazid también anexo a Bulgaria en 1394.

En 1396 en la batalla de Nicópolis derrotó al emperador bizantino Juan V Paleólogo, conducido por el rey Segismundo de Hungría y el heredero borgoñón Juan sin miedo, quienes emprendieron una cruzada convocada por el emperador bizantino Juan V.

Desde 1391 a 1398 cerco a los bizantinos, en esta etapa el emperador bizantino hizo el llamado de la cruzada que es derrotada por Bayazid I, hacia el año de 1398 ambos bandos, los bizantinos y los otomanos firman la paz, a cambio Bayazid recibirá grandes tributos.

En 1402 Bayazid I estaba a punto de hacerse con el imperio Bizantino, pero entra en guerra contra Tamerlán, y ese año en la batalla de Angora el 20 de julio Tamerlán hace prisionero a Bayazid y a un hijo suyo pues el caballo en que escapaba Bayazid cae muerto y padre e hijo son hechos prisioneros. Aunque Bayazid sería bien tratado moriría en 1403 por pena de morir por su derrota.

Mapa del imperio otomano



República de Nóvgorod:

Príncipe: Figura de gobierno.

En el siglo XIV la república de Nóvgorod fue manipulada, abusada por los lituanos y el Gran principado de Moscú. Los mongoles trataron de invadir el territorio de Nóvgorod pero gracias al pago de tributo y los principados moscovitas (Moscú) lograron proteger el territorio de Nóvgorod.

La mayoría de los príncipes estaba inclinado en anexar el territorio a Lituania para protegerla de las intenciones del Gran principado de Moscú y de los mongoles, pero nunca se dio ello.

En el año de 1397 la tensión aumento, pues los moscovitas robaron un territorio de Nóvgorod, pero este fue devuelto al siguiente año.

Mapa de la República de Nóvgorod



Gran Principado de Moscú:

Vasili I Dmtrigevich:

Nace el 30 de diciembre de 1371, hijo de mayor del gran príncipe Dmitri Donskói y la archiduquesa Eudoxia Dmítrievna. Tras la muerte de su padre en 1389, Vasili con 18 años es coronado como Gran Príncipe de Moscú. En 1392 se casa con la única hija de Vitautas el grande, llamada Sofía de Lituana, cuando ella y el tenían

21 años de edad, pero la paz duro poco, en 1403 y 1404 Vitautas ataco el gran principado de Moscú arrebatándole dos terrenos.

Entre 1392 y 1398 anexo los territorios de: Principado de Nizhni Nóvgorod, de Múron, Kaluga, Vóloda, Veliki Ústiug, y las tierras de los pueblos Komi. Durante su reinado los terratenientes feudales continuaron su crecimiento, el poder judicial se les vio parcialmente reducido y transferido a los diputados y jefes de los “vólost” (unidad administrativa de terreno del gran principado de Moscú).

Al fin su reinado se vio marcado por la constante lucha contra el imperio Timurida y algunas batallas contra los lituanos, por otro lado se distinguió por ser buen administrador, razonable comandante y defensor de sus terrenos.

Las otras figuras de gobierno eran los príncipes que conformaba la nobleza alta, y los boyardos eran la nobleza rural que podía mover grandes cantidades de hombres al servicio de algún príncipe.

Mapa del Gran Principado de Moscú

